N.112 Ottobre CD-ROM Lire 14.900

GRAND PRIX LEGENDS vs MONACO GRAN PRIX RACING 2

QUANDO LA FORMULA 1 ENTRA NELLA STORIA

THE GAMES machine

Reportage da Londra
SPECIALE ECTS

COLIN MCRAE RALLY
DOPO TOCA, CODEMATERS ANCORA IN PISTA

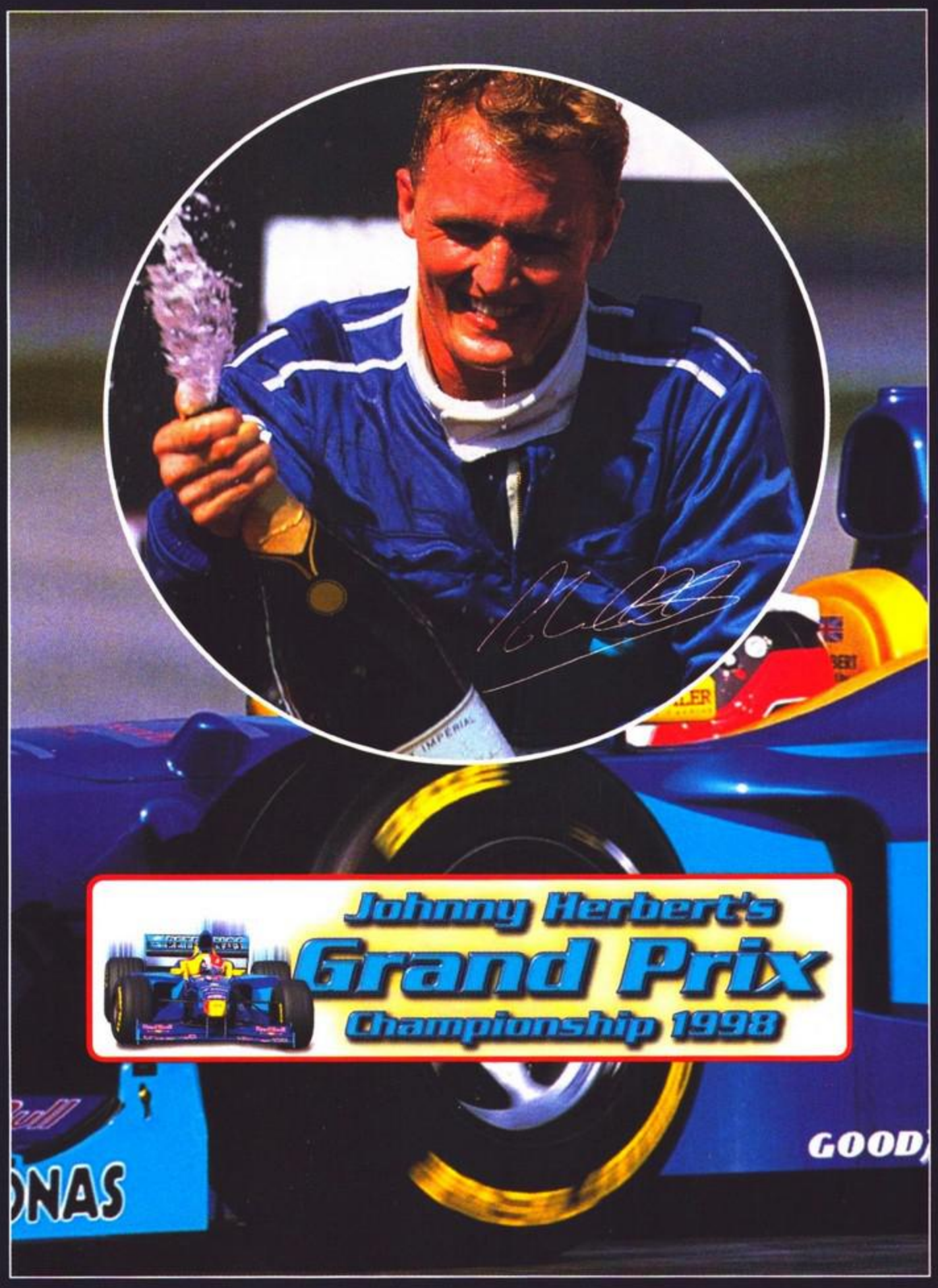
RAINBOW SIX
TOM CLANCY PRENDE IN OSTAGGIO I NOSTRI MONITOR

CARMAGEDDON II
TORNA L'INCUBO DEI PEDONI

RAYMAN 2
NUOVA DIMENSIONE PER L'EROE DELLA UBISOFT

SOLUZIONI:
UNREAL (II° parte)
STARCRAFT

GLI ALTRI TITOLI DEL MESE:
MOTOCROSS MADNESS • FIFTH ELEMENT • BLACK DAHLIA • SPELLCROSS
KLINGON HONOR GUARD • JETFIGHTER FULLBURN • HARDWAR •CHESSMASTER 6000 • REAH



REQUISITI DI SISTEMA:

MINIMI:

Pentium 120 Mhz
16 Mb di RAM
Scheda video SVGA
16 Mb di spazio libero su HDD
Joystick, Tastiera
SoundBlaster o compatibile
Windows® 95

CONSIGLIATI:

Pentium 166 Mhz
32 Mb di RAM
Scheda video SVGA + scheda 3DFX
66 Mb di spazio libero su HDD

Consigliato volante

PC CD ROM Windows 95

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

La vera simulazione di Formula 1 che tutti stavano aspettando è finalmente arrivata!!!

Ti verrà da esclamare: "Questo non è solo un gioco, è realta"!

- **Impressionante grafica 3D ed effetti sonori iperealistici.**
- **15 tracciati, con tre modalità di gioco differenti: campionato mondiale, prove libere ed allenamento.**
- **Accurata riproduzione delle monoposto sviluppata con la supervisione del famoso pilota Johnny Herbert.**
- **Opzione multigiocatore: due giocatori sullo stesso pc, grazie alla modalità "split screen" oppure in rete fino a 6 persone.**
- **Supporto per le maggiori periferiche, joystick e volanti con pedaliera.**
- **Settaggio della vettura che permette di preparare ogni singolo componente della macchina prima della gara per un controllo totale.**

TI ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25 — smau 1998

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

©1998 Midas Interactive Entertainmet BV. Copie, prestiti e cessioni non autorizzate, a qualsiasi titolo. Tutti gli altri marchi di fabbrica sono riconosciuti. Tutti i diritti riservati. Midas Interactive Entertainment BV.

QUEEN computer SHOP

software & games

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

Finalmente è arrivato il miglior gioco di calcio per PSX.
Organizza i tuoi mondiali, disputa un torneo con la tua nazionale preferita, personalizza i giocatori con i nomi dei tuoi campioni. Tutto questo solo per PlayStation.

L. 109.000
PREZZO ESCLUSIVO!

i più grandi negozi italiani dedicati al software e al videogioco

Vasto assortimento di titoli per CdRom, Macintosh, PlayStation, Saturn, Utra64, SuperNintendo, MegaDrive, GameBoy, GameGear

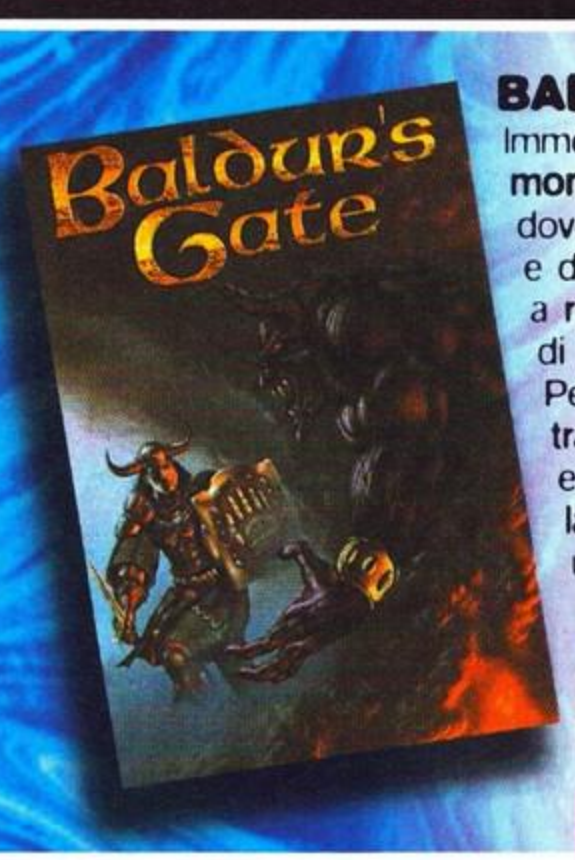
TEKKEN 3

Il torneo è di nuovo aperto e questa volta il re puoi essere tu. **Tekken è tornato nella sua veste migliore** con i classici personaggi ed i nuovi ed incredibili protagonisti. Coraggio, dimostra quanto vali...

L. 99.000
PREZZO ESCLUSIVO!

BALDUR'S GATE

Immergiti in un **mondo fantasy-medievale** dove le tue capacità e decisioni mettono a repentaglio la vita di interi popoli. Personalizza il tuo eroe tra infinite combinazioni e portalo a vincere la sua battaglia per evitare una guerra che sembra sempre più vicina..



L. 89.900
PREZZO ESCLUSIVO!

siamo aperti dal LUNEDÍ al SABATO
9.30-13.00 15.00-19.30
CHIUSO LUNEDÍ MATTINA

largo TURATI, 49 - TORINO
telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

corso FRANCIA, 3 - TORINO
telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

via BERNASCONE, 16 - VARESE
telefono 0332-231611 • fax 0332-231162

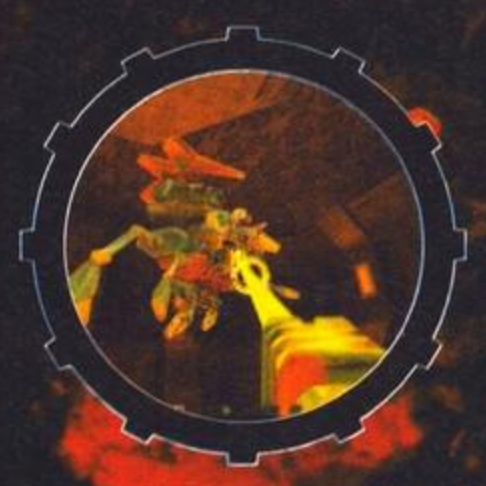
CAESAR III

Continua la saga di uno dei più famosi giochi di strategia. Sarai in grado, anche questa volta, di **creare, governare e difendere una città dell'Impero Romano?** Ricorda che ogni tua scelta può influenzare il corso della Storia!

L. 99.900
PREZZO ESCLUSIVO!

e-mail: queen@queencomputer.it ★ url: http:/www.queencomputer.it

BAESSO GRAFICA



24 nuovi modi per dire ai vostri amici quanto li amate.

QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO™, QUAKE™, the id logo, the QII™ logo and the Id Software™ name are trademarks of Id Software, Inc. in all countries in which this product is distributed. QUAKE is a registered trademark of Id Software, Inc. in the United Kingdom, France, Spain, Germany, Italy, Australia and Japan and QUAKE II is a registered trademark of Id Software, Inc. in Australia. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. Rogue Entertainment™ is a trademark of Rogue Entertainment, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners

Ground Zero™

Nuovi Nemici, Livelli, Armi ed Ambienti.

Preparatevi a fronteggiare la più incredibile orda di Strogg direttamente dalle bio-celle. Vivete il nuovo incubo 3D, con lo stesso senso dinamico della realtà e le medesime drammatiche visuali di Quake II. Nuove armi: la sega elettrica, il fucile ETF, il disgregatore e il raggio al plasma. Bonus specifici per il Deathmatch: la sfera della vendetta, la sfera del cacciatore e la bomba ad antimateria. Con tutto quello che abbiamo preparato per voi, sarete sicuri di eliminare qualunque cosa sarà così folle da tentare di fermarvi.

Quake II™ Mission Pack

MANUALE IN ITALIANO

GREAT PERFORMANCE WITH

ACTIVISION

Software&co.

colophon

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri — ferrixol@galactica.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud — lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:
Stefano Silvestri — ssxol@galactica.it

REDATTORI:
Marco Auletta — rullaxol@galactica.it
Alex Rossetto — alexol@galactica.it
Andrea Della Calce — maoxol@galactica.it
Mirko Marangon — tmbxol@galactica.it
Massimo Marino — maxime@webzone.it
Massimo Nichini — nkzxol@galactica.it
Massimo Svanoni — xamxol@galactica.it
Marco Re Depaolini — red@digibank.it
Mauro Bossetti — bossxol@galactica.it
Alessandro La Spada — alaspadaxol@galactica.it
Davide Solbiati — shazam@galactica.it
Davide Corrado — konradxol@galactica.it
Paolo Besser — paolone@besser.it
Stefano Lisi — duspaxol@galactica.it
Jacopo Prisco — sandman@galactica.it
Stefano Gaburri — stepanxol@galactica.it
Claudio Todeschini — ciccio@infosfera.it
Massimo Triulzi — triulzi@planet.it
Andrea Fattori — ook42@hotmail.com
Matteo Esposito — teosoft@tin.it
Raffaele Sogni, Fabio Simonetti

TGM MAIL:
Tgmmail.xol@galactica.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni – Casella Postale 853 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) – Fax (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Bellafante Designer
Via Pordenone, 15 – 20132 Milano
Fax (02) 215 56 62

FOTOLITO:
IPS S.r.l.
Via Mincio 20/1 - Milano

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. – Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITA:
SpazioTre – Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69 00 12 55 – 69 00 12 77

ARRETRATI E ABBONAMENTO:
Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a
Xenia Edizioni S.r.l. – Via Dell'Annunciata, 31 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina

Abbonamento a 11 numeri:
Versione su carta £ 60.000
Versione con CD-ROM £ 149.000

Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988
presso il tribunale di Milano

editoriale

POSTUMI D'ECTS

Un caloroso benvenuto a questo numero di ottobre che, come ogni anno, ruota attorno a uno dei due appuntamenti più importanti dell'intera annata videoludica: l'ECTS di Londra tenutosi all'Olympia Hall agli inizi di settembre.

Con tanta nostalgia, e un pizzico di amarezza – e chiunque abbia lavorato in quest'industria negli ultimi dieci anni capirà a cosa mi riferisco - vorrei cominciare da un augurio di buona fortuna all'intero staff di Virgin Interactive, etichetta recentemente smembrata e acquisita dall'Electronic Arts (non l'intera proprietà, ma i suoi pezzi forti come Westwood Studios e Milestone). Nonostante non fosse l'unica grande assente, anche la stessa EA, Activision e GT Interactive non hanno ufficialmente preso parte alla manifestazione, la riduzione a un ruolo di comprimaria di una delle case cui siamo da sempre più legati – ma credo di parlare a nome dell'intera stampa specializzata – segna in qualche modo la fine di un'epoca, irripetibile come quelli che, per ciascuno, sono stati gli anni più intensi della propria vita. A scanso di equivoci, non vorrei essere né frainteso né mal interpretato, tengo a precisare come questa prefazione non nasconda niente di misterioso, ma sia solo un semplice e affezionato ringraziamento per un casa e un gruppo di persone che hanno saputo fare del rapporto umano la chiave di un successo purtroppo vanificato da una serie di scelte e di persone sbagliate al posto giusto che non credo abbia alcun senso discutere in questa sede.

A parte questo, la fiera ha sostanzialmente confermato quelle che erano le aspettative di massima: nessuna novità eclatante, un sacco di piacevoli conferme e alcune perle sparse qua e là. Le più splendenti, anche perché sinceramente inattese, sono state quelle presentate dietro le quinte dello stand Interplay: tre titoli diversi, ma comunque tecnologicamente sensazionali. Il primo l'abbiamo già trattato in un'ampia preview nel numero scorso, si tratta di Giants, spettacolare evoluzione dell'engine di MDK, mentre gli altri due sono sbucati fuori dal nulla: Galeon e KingPin; quest'ultimo, in particolare, pur partendo dal motore di Quake 2, ha fatto vedere alcune delle sequenze video più impressionanti cui mi sia mai capitato di assistere. Un'altra casa con un catalogo molto valido, anche perché storicamente non fortissima su PC, è stata l'Acclaim, che sembra aver finalmente scontato gli anni di transizione del dopo 16-bit. Per il resto, tutto come da programma: un linea EA Sports sempre più impressionante (anche se non si è visto nulla del nuovo Fifa), un fenomeno sempre più fenomeno che risponde al nome di Lara Croft (per quanto Tomb Raider 3 non faccia certo urlare al miracolo per innovazione o engine rivoluzionario), una valangata di figliocci dell'accoppiata Quake/Unreal (fra i quali segnalo, adesso supportato anche dal Silvestri, l'ormai imminente Half Life), la costante crescita delle due etichette francesi Ubisoft e Infogrames, la confermata acquisizione di MicroProse da parte di Hasbro Interactive e una repentina impennata della Legomedia, quantunque per il momento ancora legata a prodotti per la fascia più giovane del mercato.

Fra gli appuntamenti mondani della fiera, va necessariamente ricordata la serata degli Awards (la cui premiazione è avvenuta in una tribuna a bordo campo dello stadio del Chelsea - non ho mai visto in tutta la mia vita un teatro migliore per poter assistere a una partita di calcio, la prossima volta che capito a Londra farò i salti mortali pur di rendere omaggio al nostro Gianluca, Vialli chiaramente), anche se in tono un po' dimesso rispetto alle passate stagioni (anch'io, se devo essere sincero, non ho saputo dare del mio meglio) e i due party di Sierra e Eidos (con inevitabile litigio con gli strafottenti buttafuori alti due metri del Café de Paris). Appuntamento dunque per l'anno prossimo, stesse date, stessa sede.

Secondo argomento del mese è senza dubbio il titolo di copertina, capace di scatenare uno dei più intensi dibattiti della storia della redazione di TGM. Nonostante siano ormai parecchi anni che non mi possa più annoverare un videogiocatore "accanito", e la cosa – credetemi, senza alcuna retorica – mi dispiace profondamente, tutti le recensioni di TGM sono comunque soggette al mio vaglio, a meno che del gioco proprio non abbia visto niente. Nel caso di Grand Prix Legends, pur avendo una mia precisa idea, ho insistito perché fossero i nostri tre più accreditati redattori motoristici a esprimere un loro spassionato giudizio; è stato quindi con una certa soddisfazione che ne è scaturito un giudizio globale che, magari non numericamente, riassume perfettamente quella che è la mia opinione del titolo in questione: un capolavoro di una difficoltà estrema. Durante un giro di pista a bordo del nuovo gioiello della Papyrus, come ribadito dal Duspa nel cappello dell'articolo, si sente davvero la voce di Fangio sussurrare nelle orecchie. Al di là della citazione storicamente anacronistica, la sensazione e l'ebbrezza di guida è seconda (o prima) solamente alla tensione e difficoltà nel provare a tenere la macchina in traiettoria anche solo in rettilineo. Come però già scrissi io stesso in sede di preview, siccome è effettivamente possibile affrontare un'intera tornata in costrosterzo e sbandata controllata, con l'adrenalina che pompa a mille, mi sembra doveroso premiare un titolo che, nonostante la curva di apprendimento più ripida della storia dei videogiochi (così, almeno, anche il Bossetti è contento), è a mio avviso destinato a diventare l'assoluto termine di riferimento per tutti gli amanti della guida. Per tutti i piloti digitali, inoltre, si tratta di un mese di vera grazia (alla quale aggiungo l'odierno secondo posto di Schumacher in Lussemburgo, chissà contro chi se la prenderà stavolta il nostro supereroe tedesco), visto che altri due titoli meritano gli onori della ribalta: Monaco GP Racing 2 della Ubisoft (campione di immediatezza e di giocabilità) e Colin McRae Rally (probabilmente la miglior simulazione di rally di tutti i tempi). Per chi invece, al volante, preferisce le simulazioni alternative, ecco tornare Carmageddon, più grondante di sangue che mai; sappiate, per dovere di cronaca, che per la preview in esclusiva che trovate su queste pagine ho davvero rischiato l'osso del collo, quando si parla di dedizione alla causa...

Cosa mi resta da aggiungere... Non saprei, leggete il numero e poi, tanto per cambiare, le vostre impressioni fatemele avere voi.

Alla prossima,

Max Reynaud

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

FORMULA FORCE GT

by THRUSTMASTER®

VIVI LE EMOZIONI DA PROTAGONISTA!

GRAZIE ALLA TECNOLOGIA FORCE FEEDBACK PORTA I TUOI GIOCHI DI GUIDA A UN LIVELLO DI REALISMO SENZA PRECEDENTI!

PROVA A SBATTERE CONTRO UN GUARDRAIL E IL VOLANTE TI FARA' SENTIRE IL COLPO. O, ANCORA, FINISCI SU UN TERRENO SCIVOLOSO E LE FORZE CHE AGISCONO SUI PNEUMATICI SARANNO TRASFERITE DIRETTAMENTE AL VOLANTE.

PER PERSONAL COMPUTER.

SoftWare&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/softwareco/

SOLO SOFTWARE&CO. TI OFFRE: 1 ANNO DI GARANZIA, ASSISTENZA TECNICA E MANUALISTICA IN ITALIANO.

INDICE

SILVER DISK	11
VOCI DI CORRIDOIO	18
SPECIALE ECTS	23
PREVIEW	65
REVIEW	91
HARDWARE	163
REPLAY	167
AMIGA NEWS	170
TALENT SCOUT	178
TIPS	185
BOVABYTE	208
CMANIA CORNER	210
MUSIC MACHINE	214
MOVIE MACHINE	216
TGM MAIL	221

PC

BLACK DAHLIA	148
CHESSMASTER 6000	159
COLIN MCRAE RALLY	105
GRAND PRIX LEGENDS	91
HARDWAR	134
JETFIGHTER FULLBURN	130
KLINGON HONOR GUARD	137
MONACO GP RACING 2	99
MOTOCROSS MADNESS	123
RAINBOW SIX	117
REAH	151
SPELLCROSS	144
THE FIFTH ELEMENT	111

AMIGA

BEAMBENDER	175
FLYING HIGH 2	175
ULTRA VIOLENT WORLD	173

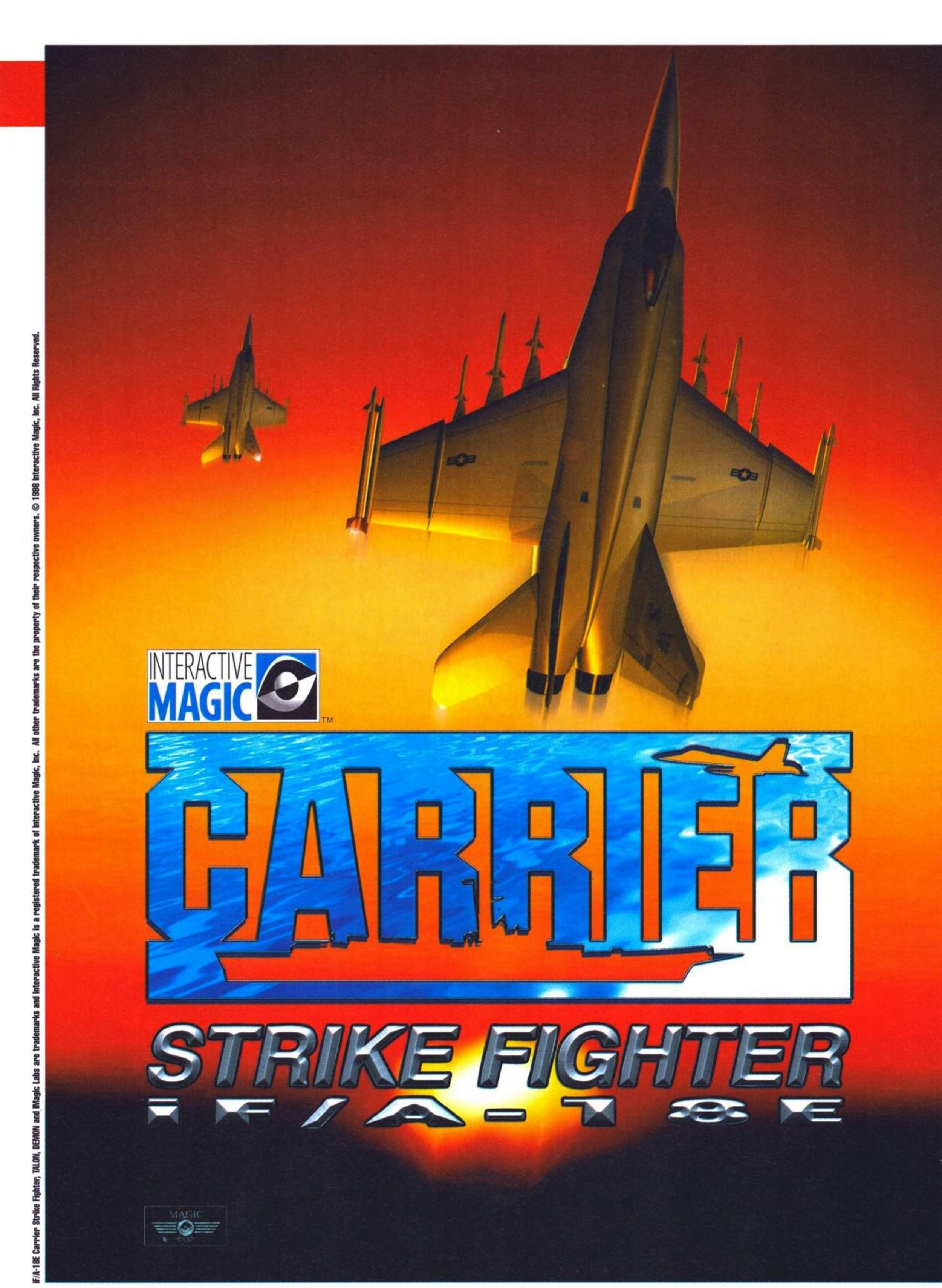
Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

END

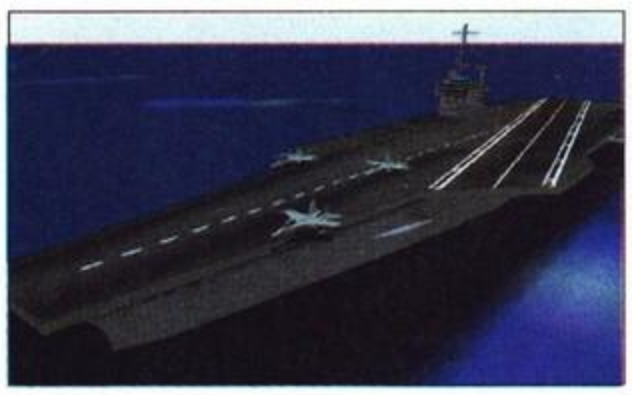


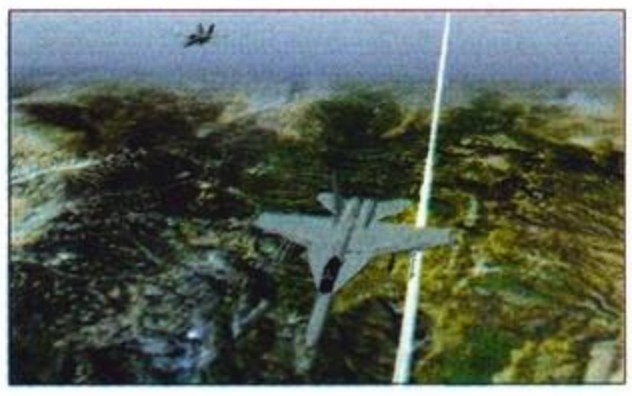
IF/A-18E Carrier Strike Fighter, TALON, DEMON and Magic Labs are trademarks and Interactive Magic is a registered trademark of Interactive Magic, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. © 1998 Interactive Magic, Inc. All Rights Reserved.

DAI CREATORI DI iF-22™

Anni di impegno, concentrazione, agilità e un sincronismo perfetto.

HAI ABBASTANZA STOFFA PER PILOTARE IL NUOVO CARRIER STRIKE FIGHTER iF/A-18E?





Ogni fibra del tuo corpo è stata tirata fino al punto di rottura; ogni mossa meticolosamente studiata per far sì da ritrovarti nel posto giusto al momento giusto; ogni tua giuntura ha subito l'impatto di centinaia di atterraggi per ottenere la massima precisione e un equilibrio perfetto.

Ma niente può prepararti alla fortissima emozione di pilotare il più recente "ordigno" nell'arsenale della Marina Americana. Fra le caratteristiche del simulatore figurano:

- Il famoso motore DEMON™ per la generazione del paesaggio, capace di combinare immagini via satellite e Modelli Altimetrici Digitali tratti da dati del mondo reale, per generare un panorama realistico e senza ripetizioni.
- Generazione interamente digitale delle campagne; il sistema TALON™ garantisce che ogni missione sia diversa dalle altre e offra una profondità senza precedenti.
- Cabina virtuale "Point-and-Click" interamente funzionale.
- Potrai volare come '*Comandante di Missione*' oppure scegliere la modalità '*Comandante di Squadrone*', più avanzata, che permette di prendere anche le decisioni sulla pianificazione tattica.
- Opzione per giocatore singolo, modem e rete, per giocare da soli o dichiarare guerra a un gruppo di amici.

PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO

Tra poco anche TU potrai essere LUI !

DELPI

Appuntamento
con **Leader**
al **Padiglione 25** dello
smau 1998

prossimamente
OVUNQUE !

...e finalmente strategia e spettacolarità saranno una sola cosa!

Sarà che il titolo m'è stato ispirato da un celebre frase tratta da "Il Sorpasso" con Vittorio Gassman, che guardando la foto della madre **di Trintignant chiedeva allo stesso "Chi è 'sta cicciona",** salvo esclamare alla risposta "Mia madre" un "Perbacco, bella donna!", **ma devo dire che non mi sembra di esagerare affermando che** i due Silver Disk che avete tra le mani sono ancora più "grassi" di novità **della stessa madre dell'attore transalpino. Anzi, già che ci sono,** già che mi sento bello carico e "ganassa" come non mai ("Dumb" **dei Garbage mi fa sempre questo effetto), affermo anche che** si tratta forse della migliore accoppiata che le mie manine abbiano mai **realizzato per voi. Tutte le rubriche al loro posto e una sfilza di demo** e filmati che da soli, come si dice in gergo, valgono il biglietto. **E se non ci credete... beh, potete sempre darci un'occhiata!**

Stefano Silvestri

EUROPEAN AIR WAR

European Air War, della Microprose, è simulatore di volo piuttosto interessante ambientato nell'ultimo conflitto mondiale. Nel settembre del 1939 Francia e Gran Bretagna dichiararono guerra alla Germania due giorni dopo che questa invase la Polonia. Di lì in poi i più potenti eserciti del mondo avrebbero giocato le loro carte sia a terra che in aria, ma sarà proprio quest'ultimo elemento quello di maggior rilevanza strategica, quello che farà pendere l'ago della bilancia da un lato piuttosto che da un altro. Nel demo che troverete all'interno della cartella \EUROPEAN AIR WAR del vol. 48 (nome file: setup.exe) potrete volare sia con un P-51D Mustang delle forze Alleate che con un Focker-Wulf Fw190A-8 della Luftwaffe. Nel primo caso vi troverete a dover scortare un B-17 impegnato in missione, mentre nel secondo dovrete proprio impedire che i bombardieri Alleati portino a termine il loro compito distruttivo. Il gioco può funzionare sia in versione accelerata (Direct 3D a 640x480 con palette a 16-bit) che in modalità software (640x480 a 256 colori). I requisiti di sistema ammontano a un Pentium 133 o superiore con 32MB RAM e DirectX 5.0 installate.

F-16 MULTIROLE FIGHTER

Sviluppato dalla NovaLogic, F-16 è un simulatore di volo dedicato a uno dei più temibili aerei militari, capace di compiere manovre da 9G e di volare a più di Mach 2 di velocità, e ideale sia per missioni di bombardamento che per mantenere la supremazia aerea. Contenuto all'interno della directory \F-16 DEMO del vol. 48 (file: setup.exe), il dimostrativo in questione si segnala innanzitutto per la sua estrema veridicità, dato che la Novalogic ha stretto un accordo con la Lockheed Martin, la quale ha supervisionato e approvato il lavoro svolto dalla software house californiana "prestando" il proprio pilota collaudatore John Fergione. Oltre alla grafica accelerata che può spingersi fino alla risoluzione 1024x768 e a un cockpit in tutto e per tutto uguale a quello del vero aereo da combattimento, la versione finale del gioco permetterà partite via Internet sul sito NovaWorld, cui potranno partecipare fino a 128 velivoli tra F-16, MiG-29 Fulcrum ed F-22 Raptor. I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 166 per la versione software e a un P120 per quella 3Dfx; i MB di RAM necessari a far girare il tutto sono 16, anche se averne 32 è decisamente meglio.

THE FIFTH ELEMENT

"The Fifth Element - The Game" è un'interessante connubio tra Tomb Raider e Nightmare Creatures sfornato dalla Kalisto sia in versione PC che PlayStation. Riprendendo le affascinanti ambientazioni che hanno reso celebre il film, vi troverete a comandare l'agile Leeloo e il potente Korben Dallas in un compito assai impegnativo quale il salvare l'Universo dalle forze del Male. Ovviamente per portare a termine il vostro incarico potrete valervi delle vostre sole mani o dei ben più sostanziosi fucili mitragliatori, lanciafiamme, lanciagranate e raggi congelanti. Questo interessante connubio tra arcade e gioco di esplorazione è contenuto all'interno della dir \FIFTH del vol. 49; i requisiti minimi di sistema accennano a un Pentium 133 con 16 MB di RAM e Windows 95 (nonostante il gioco si appoggi pesantemente al DOS). Al Todeschini è piaciuto parecchio, quindi credo che valga la pena che ci diate un'occhiata...

JETFIGHTER FULLBURN

Di questo Jetfighter Fullburn non c'è moltissimo da dire, visto che è stato abbondantemente recensito dal Boss in questo stesso numero, visto che si tratta del seguito del celebre Jetfighter di un paio di anni fa e visto che, soprattutto, ovunque abbia cercato informazioni riguardo questo titolo la descrizione del gioco era che voi siete i buoni e gli altri i cattivi. Potrei anche dirvi che la versione finale include ben 4CD pieno zeppi di filmati, ma per voi che provate il demo tutto sommato l'informazione potrebbe essere ininfluente, per cui sappiate che il dimostrativo di questo simulatore aereo per DOS è contenuto all'interno della cartella \JETFIGHTER FULLBURN nella forma di un archivio autoscompattante di nome fullburndemo.exe. I requisiti minimi di sistema, stando a quanto mi riferisce il Barone della Valpadana, ammontano a un Pentium 90 con 16MB di RAM, anche se avere un P133 sarebbe quantomeno già un buon inizio. Per il resto, una volta installato il gioco avverte che con una 3Dfx il frame rate aumenta del 400%, quindi siete avvisati.

AVVERTENZE

I CD allegati alla rivista The Games Machine, come tutte le cose di questo mondo, possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il compact disc (o non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Mirko Marangon, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati.
I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Per visualizzare l'interfaccia grafica è necessario avere installato le estensioni multimediali per la visualizzazione dei file video MPEG. Qualora comparisse un messaggio di errore di questo tipo al momento dell'avvio dell'applicazione, si dovrà installare l'Active Movie della Microsoft, che troverete incluso nella dir \AMOV4IE. Cliccate due volte sul file **amov4ie.exe**, quindi riavviate il computer e lanciate, adesso sì, l'interfaccia grafica.
Ai meno esperti ricordo che il Silver Disk viene progettato apposta perché l'interfaccia si avvii automaticamente sfruttando l'autoplay di Windows 95. In tal caso, per installare l'Active Movie sarà sufficiente cliccare col tasto destro del mouse sull'icona del CD-ROM all'interno della Gestione Risorse, quindi selezionare la voce "Apri" dal menu a scomparsa.

Come detto qualche riga sopra, il Silver Disk prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop, quindi cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CD-ROM ed evidenziare quello che si ha installato nel proprio PC, poi cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica Inserimento Automatico". Cliccate su OK, riavviate il computer e il gioco è fatto.

FREEWARE

Contenuta all'interno del vol. 49, la cartella \FREEWARE di questo mese è un gentile omaggio del Gaburri, che ha scaricato per noi una serie di file divertenti e interessanti. Partiamo con Chicken2, un giochino semplicissimo e sanguinossimo in cui dovrete usare il mouse per sterminare un'orda di malefici pulcini mutanti che hanno resa schiava la Terra, per proseguire con Sim Fish 2, in cui dovrete dar fondo a tutto il vostro talento per gestire una simulazione di acquario. A seguire abbiamo Soccer, in cui vi troverete a disputare delle partitelle di calcio tre-contro-tre e quindi, squillino le trombe, Zork 1, 2, 3 e Zork: The Undiscovered Underground, tre capolavori della storia dei videogiochi più un quarto gioco che vuole rendere tributo alla grande tradizione delle avventure testuali, avventure cioè che prevedono come unica interfaccia la digitazione alla tastiera di frasi di senso compiuto come "apri la porta", "uccidi il troll", ovviamente in inglese. Al giorno d'oggi certe avventure possono far sorridere, ma sono sicuro che per molti di voi tutto ciò rappresenterà un nostalgico ritorno al passato. Mai come questa volta, augurarvi buon divertimento è d'obbligo.

MEDIALINE

Novità delle novità, questo mese il Silver Disk ha uno sponsor. Trattasi della MediaLine, una società che distribuisce software sia per PC che per PlayStation e che ha incluso sul supporto argenteo il suo nuovo catalogo. Lo troverete all'interno della cartella \MEDIALINE sia del vol. 48 che del vol. 49 e, per poterlo lanciare, potrete avvalervi sia dell'Explorer di Windows 95 che dell'interfaccia grafica. Nel primo caso basterà che eseguiate il file medialine.exe, mentre nel secondo sarà sufficiente che clicchiate sul logo della MediaLine all'uscita dell'interfaccia grafica, nella schermata conclusiva. A tal proposito segnalo che per rendere comoda l'operazione ho allungato da 5 a 10 secondi il tempo di uscita automatica dell'interfaccia ma che, qualora si volesse saltare tale sezione, basterà premere qualsiasi tasto della tastiera o il tasto destro del mouse.

SHAREWARE

ALTAVISTA DISCOVERY

CARTELLA \WIN95\ALTAVISTA DISCOVERY
Trattasi del più famoso motore di ricerca di Internet trasportato sul vostro PC. Se avete avuto o avete occasione di "navigare" per la rete allora vi sarete per forza dovuti fermare dal signor Altavista quando eravate incerti sul dove muovervi, su quale sito visitare, su quale fossero i siti che riguardavano quello o quell'altro argomento. E non a caso è il più famoso, potente ed aggiornato motore di ricerca disponibile sul WEB. Digitando nell'apposito spazio il nome o le parole chiave di interesse, dopo poco compare su schermo una pagina WEB contenente i risultati della ricerca, ordinati per probabilità di successo. Altavista Discovery riporta le stesse potenzialità e funzionalità del famoso motore di ricerca per i PC di casa. All'avvio del programma, dopo averlo installato, vi verrà chiesto di lanciare l'Indexing del vostro hard disk: in pratica il programma passa al setaccio tutto quello che avete tra i cluster del vostro hard disk e crea un indice per parole dei vostri file, e-mail, documenti, ecc. in modo che le ricerche successivamente eseguite possano aver successo facendo riferimento a quel file di indice. Comunque, fatte queste cose potete lanciare il programma vero e proprio: potete scegliere se cercare in tutto l'hard disk senza distinzione o solo tra i documenti in formato .doc - Word -, in formato .xls - Excel -, i soli file di testo, la posta di Netscape o di Outlook, di Eudora o tutta la posta in generale, le pagine HTML che avete in cache, ecc. Se siete connessi potete lanciare le ricerche anche in rete, senza distinzioni, annullando ogni differenza tra il vostro hard disk e ogni altro server sparso per il pianeta, trattandolo alla stessa stregua, sia su World Wide Web che sui gruppi di discussione.

ANTIVIRAL TOOLKIT PRO

CARTELLA \WIN95\ANTIVIRAL TOOLKIT PRO
Un antivirus per voi, e questo mese totalizziamo la bellezza di due programmi studiati appositamente per evitare infezioni scoccianti ai vostri PC. Questo in particolare è veramente semplice [pur essendo

GET MEDIEVAL!

Sviluppato dalla Monolith, Get Medieval è un divertentissimo arcade vecchio stile che, alla fine dei fatti, altro non è che una versione riveduta e corretta del vecchio Gauntlet della Atari, che a suo tempo spopolò in sala giochi.

La storia prende luogo nella periferia di Dirindale, una città cadente e ormai in rovina dove il castello di re Aaron di Arrivus, un tempo a comando del proprio reame, viene saccheggiato dalle malvagie creature al soldo di un perfido e intelligentissimo drago. Inutile dirlo, fama, gloria e potere saranno le ricompense per chiunque riuscirà a riportare le cose al loro giusto ordine. Nella versione finale del gioco si avranno a disposizione quattro personaggi tra cui l'arciere Eryc, il barbaro Zared, la strega Levina e il guerriero Kellina, personaggi che dovranno essere portati sani e salvi fino alla fine di 32 livelli pieni zeppi di mostruose creature. Numerosi saranno i tesori e i power-up che si potranno raccogliere e altissima sarà la giocabilità di un gioco tanto semplice quanto divertente. Per poterne provare il dimostrativo basterà fare un doppio clic sul file gmdemins.exe presente nella directory \GET MEDIEVAL del vol. 49; i requisiti di sistema corrispondono a un modesto P90 con 16MB.

STARSIEGE

Starsiege è un ambiziosissimo titolo sviluppato dalla Dynamix e distribuito dalla Sierra, che va a fare concorrenza diretta alle saghe di Mechwarrior ed Heavy Gear. Nel gioco finale potrete scegliere se combattere tra le fila degli umani o se invece schierarvi a fianco degli androidi Cibridi. Ovviamente i vostri robottoni saranno armati fino ai denti e se la dovranno vedere tanto in vaste distese desertiche quanto in basi fortificate o in città semi-distrutte dalla guerra. La frase simbolo di Starsiege è "Join Us", e questo la dice lunga sull'importanza che alla Dynamix hanno dato al multi-player, tant'è vero che quando lancerete il demo contenuto all'interno del file starsiege_atr2.exe, presente nella cartella \STARSIEGE del vol. 49, per far andare il gioco dovrete simulare una sessione in multi-utenza facendo del vostro PC un host virtuale. A coloro che si dovessero domandare poi per quale motivo stia ripresentando questo titolo a mesi di distanza, ricordo che a suo tempo si trattava di Alpha Techonology Release 1, mentre adesso siamo alla 2. Alla Dynamix tengono particolarmente, infatti, alle opinioni di tutti i giocatori sparsi per il mondo, per cui se aveste suggerimenti o critiche da proporre all'attenzione del team americano, sentitevi liberi di mandare loro una e-mail. Purtroppo non sono riuscito a reperire le specifiche hardware per questo titolo, ma sono convinto che un P200 con 32MB di RAM e una scheda accelerata siano il minimo per poter godere come si deve di questo gioco.

IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

Sviluppato e prodotto dalla Interactive Magic, iF/A-18e Carrier Strike Fighter è l'ultimo dei quattro simulatori di volo che ho il piacere di proporvi questo mese. Questa volta però piloterete un aereo che non ama le partenze da terra, bensì quelle dalle meno agevoli portaerei: occhio quindi che se per decollare basterà sostanzialmente affidarsi ai motori, per atterrare si dovrà fare ricorso a tutte le proprie doti aviatorie. L'aereo che vi verrà messo a disposizione per l'occasione sarà nientemeno che il Super Hornet, il successore del famoso Hornet largamente impiegato dalla Marina statunitense negli anni passati. Il demo di questo simulatore aereo dall'approccio quanto meno originale è contenuto all'interno della criptica cartella di nome \IFA-18 CSF DEMO, presente nel vol. 48 (nome file: if18demo.exe). I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 166 con 24MB di RAM, nonché Windows 95 con installate le DirectX 5.

MAD TRAX

Contenuto all'interno della cartella \MAD TRAX del volume 48 nella forma di un archivio autoscompattante di nome mad trax.exe, Mad Trax è un interessantissimo gioco di corse ad ambientazione futuristica che sembra stare a metà strada tra Pod e S.C.A.R.S., curiosamente entrambi titoli della Ubisoft. Distribuito dalla Project Two Interactive ma realizzato dalla a me sconosciuta Rayland Interactive di Frederic Gaulbaire, il gioco in questione è da un po' che circola in quel di Internet; se non ricordo male, infatti, qualche mese fa comparve su numerosi siti un piccolo eseguibile il cui compito era più che altro quello di dimostrare le potenzialità dell'engine creato dalla software house francese. I tracciati erano poco più che abbozzati ed era ancora passibile passare attraverso edifici o sprofondare, ma mi ricordo che gli effetti di rifrazione in tempo reale sulla carrozzeria mi avevano lasciato non poco stupito. Ebbene, a quanto pare la Rayland ha trovato un distributore ed eccoci qui a questo bell'arcade per 3Dfx. Provatelo e ditemi se non vale la pena tenerlo sott'occhio...

MOTOCROSS MADNESS

Potrei definirlo una della rivelazioni di questo mese; sarà stato anche merito del Freestyle della Microsoft, pad che sembra pensato e realizzato proprio per giochi come questo, ma questo Motocross Madness mi sembra una delle migliori simulazioni motociclistiche mai viste. Realizzato dai misteriosi Rainbow Studios e distribuito dalla Microsoft , Motocross Madness è caratterizzato da un incredibile numero di tracciati e settaggi che renderanno senz'altro felici gli appassionati delle due ruote sterrate. Contenuto all'interno della cartella \MOTOCROSS MADNESS del vol. 48 nella forma di un archivio auto installante di nome msmcm.exe, per essere giocato il dimostrativo richiede almeno un Pentium 133 o un Pentium 166 con 16MB di RAM a seconda che si possieda una scheda accelerata con 2 o 4MB di memoria. Sempre per vostra indicazione segnalo però che sul mio P200 il gioco si dimostra fluido nei tracciati all'aperto ma scattosetto in quelli al chiuso, nei quali la CPU deve calcolarsi anche le pareti e il soffitto dello stadio. Buon divertimento!

un ottimo prodotto] da usare ed è stato apprezzato molto da tutti noi, in redazione, per una vera e propria epidemia che in questi ultimi mesi sta colpendo a destra e a manca, ovvero l'infezione da virus CIH. Dopo aver installato il programma vi troverete di fronte a una schermata con 5 linguette da spuntare: la prima riguarda le locazioni da scandire [Location]: doppio cliccando su una di esse questa viene aggiunta alla lista da controllare; gli oggetti [Objects] della ricerca possono essere la memoria fisica [RAM], i settori di avvio dei dischi, i file, i file compressi e impacchettati [che non so quali siano, scusate l'ignoranza: forse i .pak di Quake?]; per la scelta dei file esiste la File Mask identica a quella del Monitor. Le azioni possibili vanno dalla semplice segnalazione [Report Only] al box di richiesta di disinfestazione, alla disinfestazione automatica alla cancellazione fisica dell'oggetto. I file infetti o solo sospetti possono essere copiati in apposite cartelle in cui potrete decidere con calma del loro futuro. Le opzioni di rilievo sono la Deep Search, ovvero ricerca in profondità dei virus lungo tutta l'estensione del file [solitamente le stringhe infette vengono cercate solo all'inizio o alla fine] e Enable Sounds. Le Statistiche vi raccontano la vostra avventura con AVP. Una volta scelto bene quello che volete fare, la pressione del tasto Search Now lancia il motore di scansione che, in caso di esito positivo della ricerca [siete puliti] produce un bell'ok.

CD BOX LABELER 98

CARTELLA WIN95\CD BOX LABELER 98
Un programmino veloce veloce, di quelli che soddisfano precise esigenze e nulla più, in questo caso la creazione di etichette per i propri CD fatti in casa [o in sostituzione di altre che non vi aggradano. Dopo la velocissima installazione, lanciatelo dal Menu Avvio e vi troverete di fronte a due finestre all'interno di quella principale del programma, la prima contenente la copertina del CD da creare e la seconda il retro del box. Prima di cominciare è meglio che abbiate le idee un po' chiare su come volete impostare il lavoro, dopodiché in pochi minuti avrete a disposizione un discreto risultato. Una volta realizzato il progetto potrete salvarlo per richiamarlo in futuro e stamparlo, ritagliare il risultato dal foglio A4 e inserirlo nella confezione del vostro CD.

CLIP MAGIC

CARTELLA WIN95\CLIPMAGIC
Premendo CTRL+X [taglia] o CTRL+C [copia] dopo aver evidenziato qualcosa all'interno di una cartella di Win95 o di una qualsiasi sua applicazione, questo viene memorizzato in un'area di memoria chiamata, a ragione, Clipboard. Poi ci si può spostare nel testo o in un'altra cartella a seconda di cosa state spostando e premere CTRL+V e "incollarla" in quella nuova posizione. Facile, comodo e per certi versi essenziale. Ma il problema è che lo spazio [o slot] assegnato alla Clipboard è uno solo, per cui se evidenziate del testo e lo tagliate, poi sbadatamente ne tagliate altro o copiate una porzione di un'immagine in un'altra applicazione, la clip che avevate in memoria prima viene inevitabilmente persa, sostituita dalla nuova. ClipMagic interviene per colmare questa lacuna estendendo le potenzialità della Clipboard per memorizzare tutto quello che volete, per poi richiamarlo anche a distanza di giorni. In pratica ClipMagic intercetta le chiamate alla Clipboard, e pur non interferendo con essa ne copia per sé il contenuto, e lo mette in una cartella lasciandolo a disposizione per l'utente che può usarlo in futuro.

DESKTOP-LOK 5.0.0

CARTELLA WIN95\DESKTOP-LOK
State andandovene a mangiare o al cinema, e non volete che qualcuno curiosi nel vostro PC mentre sta lavorando? Niente di più facile! Una volta mandato in esecuzione DL, all'occhio indiscreto sembrerà di trovarsi di fronte al PC con le sue belle icone, ma in realtà non è così: quello che si troverà davanti sarà una camuffa, un desktop fittizio le cui icone non sono altro che quelle dei settaggi del programma, dell'Help e di ritorno al desktop reale. Ogni volta che si cerca di aprire un'icona comparirà un box che richiede la password corretta per essere aperta. Password che ovviamente conoscete solo voi... Questo programma, fra l'altro, disabilita la combinazione CRTL+ALT+CANC, in modo che non sia possibile accedere alla famigerata finestra "Termina Applicazione" e chiudere DL.
Prima di passare ad altro, segnalo che TGM e il sottoscritto non si riterranno mai responsabili per eventuali dimenticanze della vostra password: se ne settate una di 45 caratteri tipo QuESta_N0n_L@_TroVERaNnO_Ma1 e poi ve la dimenticate sono un po' affari vostri. Per essere sicuri di non perdere l'accesso al sistema fate una copia del registro, in cui è contenuta la password.

FAST PAD VERSIONE 2.5A SPECIAL EDITION PER TGM

CARTELLA WIN95\FASTPAD2.5 TGM EDITION
Fast Pad, realizzato dalla FastWare, è una versione migliorata del vetusto Blocco Note, che DEVE assolutamente prendere il posto del triste alquanto NotePad.exe di Windows95 nei vostri sistemi. Le feature che rendono assolutamente un "must" questo programma sono la rimozione del limite di 64Kb nella dimensione massima di un documento di testo, la possibilità di cambiare il font con cui visualizzare i documenti, la comoda funzione di "A capo automatico" impostata di default e la presenza, sulla barra dei menù, accanto alla voce File, di Save, che fa esattamente quello che dice, risparmiandovi però di andare in File/Save [un click di mouse in meno], dove è comunque presente.
Ma ATTENZIONE! che ora arriva il bello! La versione che potete installare su questo CD è personalizzata per i lettori di TGM! Ebbene sì, il carissimo Daniele Dellafiore, membro della FastWare, ha ricompilato per noi di TGM il programma: andate a vedere, dopo averlo installato, cosa dice in Help/Info Box e ditemi che non siete contenti...e magari uomini migliori. La FastWare sviluppa piccoli programmi freeware per le piattaforme Windows a 32 bit.
I componenti della FastWare sono: Daniele Dellafiore, Walter Mantovani e Lorenzo Bolzani. Potete reperirli in rete [e soprattutto i loro programmi]all'indirizzo Internet:
http://www.terzomillennio.com/fastware/

MICROANGELO 98

CARTELLA WIN95\MICROANGELO 98
Trattasi dell'editor definitivo per icone e i cursori. Tra le funzioni più importanti che rendono speciale questo programma v'è quella di nome Studio, vero cuore del programma, che permetterà di vedere su schermo una griglia di colore blu con tanti quadrettini, esattamente la dimensione dell'icona, cioè 32x32 pixel (modificabile a piacimento dal menù Tools/New Image Format). Potrete settare la dimensione dell'icona, la profondità di colore del file (True Color! 32 bit! 24 milioni di colori possibili!), e a questo punto non dovete far altro che cominciare a disegnare, sfruttando quello che il programma vi mette a disposizione: pennello a mano libera, riga, forme geometriche piene o vuote, testo, riempimento, più tutta una

RAINBOW SIX

Sviluppato e prodotto dalla Red Storm Entertainment di Tom Clancy, Rainbow Six è un interessante gioco strategico sulla cui valutazione si sono accese alcune discussioni in redazione: indubbiamente profondo e originale, in alcuni casi m'è sembrato che l'intelligenza artificiale dei terroristi sia decisamente migliorabile. Ma non spetta a me recensirlo e quindi ho dato in mano al Boss questa patata bollente; nell'attesa di vedere cosa il Barone ne pensi, voi potete sempre provare un "simulatore di teste di cuoio" nel quale vi ritroverete a comandare un gruppo di specialisti anti-terrorismo che si dovranno operare a livello internazionale ovunque ve ne sia bisogno. Man mano che andrete avanti nel gioco, vi scoprirete che quello che state combattendo è un complotto politico a livello mondiale del quale non avreste mai sospettato l'esistenza. Per sventarlo dovrete ponderare attentamente qualsiasi cosa, dalle armi da dare in dotazione ai vostri compagni alle strategie da adottare; dovrete essere precisi e veloci e stare attenti a non commettere il minimo errore, perché in Rainbow Six è come nella realtà: basta un colpo e si è morti.
Se tutto ciò vi dovesse interessare, sappiate che troverete un dimostrativo del gioco di Tom Clancy all'interno della directory \RAINBOW SIX del vol. 48; per giocarci dovrete possedere quantomeno un Pentium 166 con 16MB di RAM con installato Windows 95.

WING COMMANDER - SECRET OPERATIONS

Diciamolo pure, è uno dei pezzi forti di questo mese. "Wing Commander: Secret Ops" è un intero nuovo capitolo della famosissima saga della Origin, che viene proposto al mondo dei videogiocatori in un modo alquanto originale. Verso la fine di agosto è stato rilasciato sul WEB un primo episodio da quasi 120MB, cui hanno fatto seguito, il Venerdì di ogni settimana, degli episodi dalle dimensioni inferiori al megabyte. Una sorta di serial videoludico, quindi, che non ha mancato di attrarre l'interesse di molti di voi. Come in tutte le cose della vita, però, ci sono le notizie buone e quelle cattive: le prime sono che, come vedete, ho ricevuto l'autorizzazione dalla Origin a includere il primo episodio nel Silver Disk (che trovare quindi nella cartella \WING COMMANDER - SECRET OPS del vol. 48 - file: secretopsfull.exe), mentre le seconde sono che, inspiegabilmente, gli episodi successivi non sono al momento ancora pubblicabili da parte delle riviste di settore. A parte il fatto che so già che ci sarà qualcuno che si farà bellamente beffe di questo divieto, non capisco il criterio per cui va bene mettere un file da 120MB ma non 3 da 500K. Comunque sia, è ovvio che il download degli stessi via Internet rappresenta per voi ben poca cosa, per cui possiamo ritenerci tutto sommato soddisfatti. Prima però di precipitarvi famelici sul gioco in questione (che, attenzione, occuperà non meno di 150MB di spazio su HD), vi ricordo che sarà OBBLIGATORIO registrarsi presso il sito della Origin alla pagina http://register.secretops.com/register.html; così facendo si entrerà in possesso di un codice che sbloccherà il vostro primo episodio di "Wing Commander: Secret Ops". Se non avete un accesso a Internet, chiedete a un vostro amico di farlo per voi. In questo modo potrete iniziare un'avventura che si snoderà attraverso 56 missioni che vi terranno inchiodati davanti al monitor per 7 settimane. Io, ovviamente, farò del mio meglio per proporvi anche tutti gli altri episodi nel corso dei prossimi Silver Disk. Per giocare a WCSO dovrete essere i proprietari di un P133 o di un P166 con 32MB di RAM a seconda che possediate o meno una scheda accelerata, anche se direi che con un P200 con 64MB e 3Dfx ci si comincia a divertire davvero.

AMIGA

Anche questo mese una grande quantità di nuovi giochi si è riversata sulla rete e noi, da bravi pescatori virtuali, non ci siamo fatti sfuggire le perle migliori. Partiamo dal consueto appuntamento con il sempre più aggiornato editor di livelli per Alien Breed 3D II, che questo mese si accompagna a un patch che dovrebbe permettere di far girare il gioco in questione anche sulle schede video, con tutti i benefici del caso.
Una vera chicca anche la versione completa di Abuse, un celebre platform che spopolò fra gli utenti PC qualche anno fa. Sempre in tema di conversioni dal mondo wintel, vi consigliamo di non perdere l'ultima release di Descent, di cui contiamo di fornirvi la versione PowerPC per il prossimo numero.
Ma la prelibatezza del mese rimane sicuramente Napalm, lo splendido clone di Command&Conquer ad opera degli attivissimi ClickBoom. Ricordatevi solo d'installare la versione 1.1, che risolve molti dei problemi legati alla prima release. Interessante anche il demo voxel di un nuovo simulatore di guida ancora senza nome: di certo si fa notare per il suo incredibile motore grafico in HAM8.
Dagli italianissimi Hurricane arriva un nuovo gioco di calcio alquanto promettente, di cui abbiamo più volte parlato nella sezione Amiga News: si chiama Eat the Whistle e vi consiglio di darci un occhio perché ne vale la pena.
Molto carino anche il dimostrativo di Gunbee F99, uno sparatutto a scorrimento verticale stile Twin-bee che contiamo di recensire al più presto. Stesso genere per Ultra Violent Worlds, che comunque ricalca uno stile molto più classico.
In ultimo vi segnalo un paio di patch per Quake commerciale e demo, con i quali i possessori di CPU più lente potranno godere di qualche FPS in più (non aspettatevi miracoli comunque); invece chi si diletta nella costruzione di nuovi livelli potrebbe trovare utile il Quake Pak File Manager. Alla prossima.

serie di filtri che permettono di modificare i risultati, peraltro sempre visibili nella loro dimensione normale nella finestrella Preview. E questo è quanto. Salvate il file come icona o cursore e il gioco è fatto!
E veniamo all'Animator, che non è altro che una versione "enhanced" dello Studio che permette di creare icone o cursori animati. I tool e le palette, pennelli ecc. sono gli stessi, ma si aggiungono dei bottoni per l'aggiunta dei frame. Ma il bello di Microangelo viene quando usate anche Explorer e Librarian: lanciate Explorer e troverete un'interfaccia in tutto e per tutto simile a quella di Gestione Risorse di Win95, solo limitata ai file icona e cursori: quando trovate un file che vi interessa editare, facendo doppio clic su di esso apparirà Studio nel caso si tratti di un file contenente una sola icona o cursore, mentre verrà lanciato il Librarian se avete a che fare con più di questi oggetti. A quel punto scegliete al suo interno l'icona o cursore che volete modificare e lo Studio sarà l'applicazione lanciata a seguito di due clic del mouse. Niente male, eh? Quando si dice integrazione tra le applicazioni...
Engineer è invece la classica ciliegina sulla torta: un semplice quanto comodo programma di personalizzazione delle icone presenti nel sistema: quelle del desktop, quelle del menù avvio, delle unità, delle cartelle, insomma tutte; aggiungiamo che è possibile modificare font, dimensione e stile del carattere associato alle icone, la loro dimensione...non c'è più limite alla personalizzazione del sistema! Non più icone bruttine o poco colorate, d'ora in poi, nei vostri temi del Desktop per il Silver Disk, con MicroAngelo 98!

MUSIC MATCH JUKEBOX 2.40

CARTELLA \WIN95\MUSIC MATCH JUKEBOX
Amici estimatori del formato MP3, ci siamo! Dopo mesi di richieste pressanti, lettere minacciose di gente che si lamentava degli scarsi risultati ottenuti con i precedenti programmi, eccoci all'utility definitiva per la registrazione e la conversione delle tracce audio da CD direttamente in formato .MP3. Sì, avete capito bene: non più registrazione in formato .WAV e successiva conversione in .MP3 ad opera di oscuri Encoder DOS, ma un solo programma che fa tutto, oltretutto ad una velocità non indifferente e con una qualità assoluta: 128kbs e 44Khz di frequenza di campionamento!!! Strepitoso! Non per imbruttirvi o rendermi antipatico ad ogni costo, ma le copie dei vostri CD sono solo ad uso personale e NON POSSONO in ogni modo e per NESSUN motivo essere distribuiti a chissachi. Noi, io in primis e TGM, la Xenia e tutti gli altri non siamo in nessun modo responsabili dell'uso improprio che potreste fare di questo programma. Fate i bravi...

NETZIP 6.3

CARTELLA WIN95\NETZIP 6.3
Un altro programma simile a Winzip? Bastaaaaa! E invece no, amici miei, perché questo NetZip è veramente bello e interessante, per un sacco di motivi che vado ad illustrarvi. Load NetZIP Folders: qui sta una delle grandi idee di questo programma: lanciando questo link apparirà nel Systray di Windows una icona strana. Non fateci caso, ma aprite una cartella dove avete dei file zippati. Come? Non ci sono più! Ma che diamine? Niente di grave...guardate meglio, e vedrete che insieme alle cartelle solite ce ne sono altre con icone diverse, corrispondenti ai nomi dei vostri archivi. Apritele e sfogliatele come se fossero cartelle normali, e dove sta la differenza? Da nessuna parte! L'assoluta trasparenza per l'utente nei confronti degli archivi e qualsiasi altra cartella del sistema è garantita con NetZIP!
NetZIP Classic: un parente molto prossimo di Winzip. Non aggiungo altro, perché ormai sapete già tutto di lui.
NetZIP Web: altra chicca del programma: lanciatelo e verrà avviato il vostro browser di fiducia, e oltre a poter draggare al suo interno gli archivi come se si trattasse di una normale finestra di Winzip, pardon NetZIP, quando siete connessi alla rete e accedete ad una homepage contenente file zippati, potete aprirli e vederne il contenuto senza scaricarli, controllarne l'integrità o installare il prodotto che contengono se al loro interno hanno un file Setup.exe.
Unload NetZIP Folders: indovinate che fa? L'opposto del primo link, ovvero scarica dalla memoria il NetZIP Folders.
Una piccola nota di merito a chi ha scritto il programma di disinstallazione dell'utility, sicuramente il meglio che si sia mai visto... fossero tutti così non avremmo l'hard disk e il Registro pieno di schifezze dopo un po' di tempo...

NORTON ANTIVIRUS 5.0

CARTELLA WIN95\NORTON ANTIVIRUS 5.0
L'altro antivirus di questo mese è la nuova versione del signor Norton, aggiornato alla fine di luglio. La solita installazione professionale vi consente di scegliere un bel po' di cosette, come la creazione di un disco di Rescue, di aggiungere le icone alla scrivania, di permettere l'avvio di NAV alla partenza e alla chiusura del sistema operativo, di pianificare quando controllare il PC, se aggiungere ai menù contestuali la voce Norton Antivirus eccetera. La versione acclusa nel CD è la solita trial version da 30 giorni, e una volta avviata presenta una schermata con parecchie cose: in basso si vede la lista degli hard disk già selezionata e pronta per la scansione [che parte premendo Scan Now, bottone in basso a destra], al centro l'elenco dei virus riconosciuti e il tasto che abilita o disabilita l'Auto-Protect all'avvio, mentre i bottoni in alto richiamano le opzioni, la lista dei virus, lo scheduler [per pianificare quando lanciare le scansioni], il log ovverosia il diario delle operazioni svolte dal NAV 5, la quarantena per i file sospetti e il LiveUpdate, la simpatica feature del sig. Norton per mantenere aggiornato il programma con i nuovi virus scoperti nel caso abbiate una connessione a Internet. Le opzioni prevedono ovviamente quali parti del sistema scandire [RAM, boot sectors, file e quali tipi di file, archivi zippati], che azione svolgere nel caso un virus venga trovato [solo riportare l'infausta notizia, disinfettare su richiesta o automaticamente, cancellare, mettere il file in quarantena, o spegnere il PC [bellissima questa! Come se servisse minimamente a risolvere il problema].

NORTON ANTIVIRUS UPDATE SETTEMBRE 1998

CARTELLA WIN95\NORTON ANTIVIRUS UPDATE
Chicca dell'ultima ora: l'aggiornamento al settembre 1998 dell'antivirus, che prima soffriva del fatto di essere temporalmente bloccato ad agosto, data di rilascio. Questo pacchetto funziona sia con NAV 4.0 che 5.0, per tutte le piattaforme. Lanciate l'eseguibile, e l'installazione automatica [dopo essersi sincerata che non abbiate virus in memoria: grazie Symantec!] troverà la vostra copia di NAV, vi chiederà di aggiornarla, e vi ringrazierà della collaborazione. Salutatela cortesemente e chiudete tutto. Più facile di così si muore...

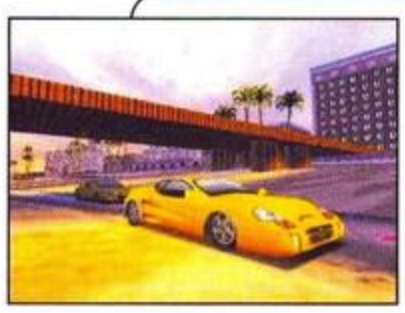
NUTS & BOLTS

CARTELLA WIN95\NUTS & BOLTS

SIN

È il gioco di copertina del vol. 49, quindi gli dedicherò un po' di spazio. Dieci anni fa, nel 2027, la città di Freeport era sull'orlo del collasso. La criminalità dilagava e la Polizia non aveva né la voglia né i soldi per combatterla. Per questo motivo furono create delle agenzie private di sicurezza il cui compito sarebbe stato quello di affiancare le forze dell'ordine nella difesa dei cittadini e delle corporazioni. Nacquero così delle nuove organizzazioni denominate HardCorps, le quali in breve tempo riportarono l'ordine in città. Ovviamente i loro sistemi erano alquanto brutali ma, si sa, spesso il fine giustifica i mezzi. Il leader degli HardCorps è il colonnello John Blade e saranno proprio suoi i panni che vestirete quando si tratterà di combattere la minaccia costituita dalla U4, una nuova e pericolosissima droga messa a punto dalla bella e letale scienziata di nome Elexis Sinclaire (adeguatamente raffigurata, come merita, sul retro della bustina del vol. 49). La gente che abusa di questa nuova sostanza chimica comincia infatti a manifestare degli strani scompensi, delle mutazioni che li rendono un vero e proprio pericolo per la società. Diventa giocoforza, allora, che voi imbracciate il fucile e ve la vediate con questo gioco che fa del motore di Quake2 il suo piedistallo. Capace di girare sia in versione software che accelerata dalla risoluzione 320x240 a 256 colori fino all'incredibile 1600x1200 a 16-bit, il gioco si distingue per il suo ritmo, l'originalità di certe idee e la capacità di interazione con l'ambiente davvero ragguardevole (per darvi un'idea, se sarete abbastanza furbi potrete anche rubare i soldi dai Bancomat!). Gli oggetti non verranno raccolti automaticamente se ci passerete sopra ma dovrete scegliere voi se farlo o meno; se ucciderete un nemico con un colpo alla testa, bene, altrimenti preparatevi al fatto che il suo corpetto antiproiettile sia danneggiato dai vostri stessi colpi e che John Blade si rifiuti di indossarlo. Se tutto ciò vi interessasse (e come non potrebbe?), recatevi all'interno della cartella \SIN del vol. 49 e cliccate due volte sul file sin_demo.exe. Ovviamente, dovrete però possedere almeno un Pentium 150 con 32MB di RAM (un P200 con 32 mega e 3Dfx è vivamente consigliato dal sottoscritto).

SPEED BUSTERS



Sviluppato, prodotto e distribuito dalla Ubi Soft, Speedbusters è un interessante gioco di corse molto ben realizzato graficamente nel quale non solo dovrete andare a manetta lungo i sei circuiti disponibili (ovviamente nel demo ce n'è uno solo), ma sarete addirittura incoraggiati a farlo dalle forze dell'ordine, le quali vi premieranno per le infrazioni che commetterete. Non c'è che dire, solo in un videogame potrebbero accadere cose del genere! Contenuto all'interno della directory \SPEED BUSTERS del vol. 48, il dimostrativo del gioco in questione richiede, per essere installato, un ovvio doppio-clic sul file di nome (indovinate un po'?) speed busters.exe. I requisiti minimi di sistema accennano a un Pentium 166 con 16MB, Windows 95, DirectX 5.0 e scheda 3Dfx, ma vi posso garantire che sul mio P200 con 64MB non si è rivelato il massimo della fluidità. Ebbene sì, mi sa che ormai è giunto il momento che io cambi il mio PC...

V2000

Seguito dell'acclamatissimo e a suo tempo famoso Virus di David Braben, questo Virus 2000 ripropone intatti i sapori e le emozioni (ragazzi, sono in trance da scrittura) del suo predecessore, sfornato dalla geniale mente di un certo signore che, giusto per darvi un'idea, ha al suo attivo un titolo del calibro di Elite che, verso la metà degli anni '80, vendette circa 600.000 pezzi in tutto il mondo (per darvi un'idea dell'impresa, sappiate che Red Alert, ai giorni nostri ha totalizzato qualcosina in più del milione di unità). Nel gioco in questione si dovrà debellare il nostro pianeta da una pericolosissima invasione di mostri scatenatasi appunto dal propagarsi di un temibilissimo virus. Premesso che l'illustrazione di tutto quello che dovrete fare avverrà tramite delle comode istruzioni in italiano, vi segnalo di fare particolare attenzione al controllo della navetta, che sia col mouse che col joystick mi sembra schizzi per il monitor con troppa facilità. Inoltre, dulcis in fundo, dovrete anche regolare l'inclinazione delle vostre mitragliatrici in funzione dell'altitudine. Ecco, dovendo riassumere Virus 2000 lo definirei un gioco divertente, intrigante ma un po' difficilotto, quantomeno all'inizio. Per poterlo provare, non dovrete fare altro che andare nella directory \VIRUS 2000 del vol. 48 e cliccare sul file setup.exe.

WETRIX

Sviluppato dalla Zed Two e distribuito dalla Infogrames, Wetrix è un puzzle game per PC e Nintendo 64 alquanto originale, che si basa su un concetto semplice: la conservazione dell'acqua. Accadrà infatti che all'inizio del gioco cadano delle mattonelle (rotabili e che si possono spostare liberamente) con cui costruire degli argini entro cui far poi cadere le gocce d'acqua che pioveranno dal cielo.

Man mano che si riusciranno a costruire delle pozze sempre più profonde, cominceranno ad apparire anche mattonelle di diversa struttura che influiranno sul prosieguo del gioco (cito qui ad esempio pezzi che faranno abbassare il livello degli argini - utili per unire ad esempio due specchi d'acqua vicini tra loro - piuttosto che bombe o palle di fuoco, che faranno evaporare l'acqua ma che rischieranno anche di abbattere le pareti delle vostre dighe). Insomma, siamo di fronte a un puzzle game finalmente nuovo (non più la solita variazione di Tetris o di Puyo Puyo) che potrete tranquillamente provare cliccando sul file autoscompattante di nome wetrixdemo.exe presente all'interno della cartella \WETRIX del vol. 49. Anche in questo caso i requisiti di sistema mi sono purtroppo sconosciuti ma visto il genere del gioco non dovrebbero essere particolarmente onerosi.

URBAN ASSAULT

Contenuto all'interno della cartella \URBAN ASSAULT del volume 48 (file: msuademo.exe), Urban Assault è un interessante gioco della Terra Tools, distribuito dalla Microsoft, in cui per la prima volta si cerca di miscelare i generi strategico e arcade, con dei risultati tutto sommato positivi, peraltro descritti nella recensione del Nikazzi che dovreste trovare il mese prossimo. Un incrocio tra Uprising e Battlezone, Urban Assault vi permetterà di gestire e creare la vostra piccola armata, che poi potrete gestire in terza o in prima persona, a seconda che vogliate controllare dall'alto il tutto grazie al classico drag&drop o che, piuttosto, vogliate entrare nell'abitacolo di ogni singolo vostro mezzo. Il gioco, non propriamente semplicissimo, richiederà l'utilizzo senz'altro di mouse e tastiera, e magari anche del joystick. Seguite con estrema attenzione le lezioni che vi verranno impartite (in inglese, purtroppo) dal tutorial, perché vi torneranno poi particolarmente utili. I requisiti di sistema accennano a un P120 con 16MB di RAM, nonché Windows 95 installato e relative DirectX.

Il mese di ottobre sembra davvero ricco di programmi veramente interessanti, e questo che vado a presentarvi è sicuramente il migliore del lotto. Nuts&Bolts è sviluppato dalla Helix Software, e si pone in diretta concorrenza con le strafamose e spesso sopravvalutate Norton Utilities. Abbiamo tra le mani una completa suite di gestione del PC, manutenzione e pulizia dell'hard disk, personalizzazione del sistema e diagnostica, più tante altre chicche che sviscererò per voi in poche righe, cercando di riportare l'essenziale. Quello che mi ha colpito molto nel provare questo pacchetto è stata l'assoluta praticità di utilizzo, la funzionalità in ogni programma, la sensazione di sicurezza che dà, nonostante si occupi di funzioni "critiche" [a parte alcune eccezioni che non riguardano solo la Helix, di cui parlo a parte]. Una volta installato il pacchetto, che occupa all'incirca 20 mega di spazio sul disco, potete lanciare Nuts & Bolts dal Menu Avvio: a questo punto avrete di fronte le quattro categorie in cui sono suddivisi le 16 utility che compongono questo pacchetto. Esse sono: 1. Repair/Recover, che si occupa della manutenzione del disco fisso e di salvare le sue informazioni più importanti. 2. Clean/Optimize, che invece ripulisce il disco e il file di registro di Windows dalle eventuali tracce di "sporco" lasciate dagli altri programmi. 3. Prevent/Protect fornisce una utility che previene i crash di sistema e le cancellazioni non volute di file. 4. Secure/Manage si occupa invece di tutto quello che riguarda la sicurezza dei file e la gestione del pacchetto.

PEEPSHOW 1.0

CARTELLA WIN95\PEEP SHOW 1.0
Trattasi di piccolo estensore delle possibilità offerte dal mouse che mette a disposizione 5 aggiunte che potrebbero risultare utili a più di una persona, e che potete attivare dalla prima schermata, quella intitolata Program. Esse sono:
Peep Hole Feature: la possibilità di tagliare, o meglio di bucare le finestre per vedere cosa c'è sotto e di accedervi come se fossero in primo piano. Pop-Up Menu Feature: permette di visualizzare il menù principale di qualsiasi applicazione come un menù di pop-up [quelli del tasto destro, per capirci], semplicemente ruotando il mouse [potete decidere il verso, la sensibilità, ecc.]. Right Click Scroll Feature: trasforma il vostro mouse in quello Microsoft Intellimouse. In pratica permette di muoversi in su e in giù all'interno di un documento [ma anche destra e sinistra, ovviamente] solo tenendo premuto il tasto destro del mouse e muovendo il topolino nella direzione voluta. Ottimo per i lunghi documenti di Word [tipo questo] e per le pagine Web. Focus Windows Feature: permette di portare in primo piano una finestra solo mettendocisi sopra col puntatore del mouse, o sulla barra del titolo o su un punto a caso della finestra, come volete voi. Wrap Cursor Feature: questa invece permette al cursore di infrangere il muro costituito dal monitor in modo che "sbattendolo" a destra sbuchi dalla parte opposta, e allo steso modo in alto e in basso. C'è chi lo apprezza, e non può farne a meno, e il programma gli permette di soddisfare il proprio bisogno. Le opzioni sono richiamabili facendo doppio click sull'icona del programma che si insinua nel Systray, per far vedere a tutti che è attivo.

RAIN 1.0

CARTELLA \WIN95\RAIN 1.0
Continua la lunga serie di programmi raffredda-CPU inaugurati tre mesi fa con CPU Idle, e continua la frenetica corsa all'overclocking favorita da questi ultimi. Rain è il successore di Waterfall, pubblicato il mese scorso, nonché diretto concorrente di Cpu Idle; esattamente come il suo rivale usa le istruzione HLT prevista in tutte le CPU del mondo. Quest'istruzione interviene quando la CPU non ha niente da fare (attendendo la tastiera, o il CD) e la arresta, addirittura mettendola in stato Power Saving per i processori che vantano questa opzione (i Cyrix). Alcuni sistemi operativi, come Linux e Windows NT dispongono del software per usare l'istruzione HLT in maniera nativa, e da soli arrestano il processore quando è inattivo, ma il nostro amato/odiato Windows95/98 non la mette a disposizione. Ecco Rain che, come un acquazzone estivo raffredda il processore portandolo, dicono, fino a 30° (cioè una dozzina meno di quelli normali). Avvertenze: Ovviamente TGM non si assume responsabilità alcuna per l'uso inopportuno di questo programma, né risponderà di CPU fuse (tipo P90 spinto a 266, come nel mio caso) o altro: valgono tutte le considerazioni fatte al tempo del TecnoTGM riguardante l'overclock.

SCITECH DISPLAY DOCTOR 6.53

CARTELLA WIN95\SCITECH DISPLAY DOCTOR 6.53
L'utility della Scitech, giunta all'edizione 6.53, permette di pompare non poco le schede video montate sul proprio PC e, in generale, migliora di gran lunga la qualità del vostro settore grafico, spremendo il possibile dalle vostre schede video e dai vostri monitor [senza fonderli, ovviamente]. Tra le funzioni più importanti abbiamo la Display Configuration, che contiene il bottone del Graphic Controller, con il nome e il modello della vostra scheda video: cliccandoci sopra scoprirete che essa è settata per la massima performance, e che le opzioni disponibili sono solo per esperti e quindi è meglio non metterci mano. Le Graphic Card Utilities contengono Compatibility Testing e Performance Profiling: il primo elenca le possibilità della scheda video e le mirabilie grafiche che è in grado di compiere, il secondo un benchmark della scheda video. Le Monitor Utilities comprendono Centering And Refresh e Power Management del monitor. Con la prima opzione accederete ad un elenco comprendente tutte le risoluzioni della vostra scheda video, per le quali potete decidere, per ognuna, la risoluzione migliore. Graphic Improvement vi lustra gli occhi, mostrandovi la situazione prima di installare Scitech e dopo. In aggiunta a ciò troverete una nuova linguetta in Proprietà dello Schermo in cui decidere se far caricare il Control Center all'avvio, ecc. ecc.

WINCONFIG

CARTELLA \WIN95\WINCONFIG
Un altro piccolo shareware "carino", utile ma non necessario, simpatico da provare. La possibilità di configurare Windows95 a piacimento è, di base, offerta solo a persone che sanno minimamente dove sbattere la testa e barcamenarsi tra registri, directory nascoste e file di sistema. Winconfig ovvia a questo problema con un'applicazione che permette di accedere a tutte queste informazioni senza impazzire nel reperirle, e di modificarle a piacimento grazie a dei comodi ed intuitivi "Wizard".
Avvertenza 2: ovviamente nessuno si sentirà colpevole se farete danni al sistema, non si avvierà più, vi spariranno dei file, e cose del genere. Il prodotto è rivolto a persone che hanno una minima idea di quello che fanno, e TGM e il sottoscritto, cosicome l'autore del programma, non sono responsabili di eventuali danni al vostro sistema.

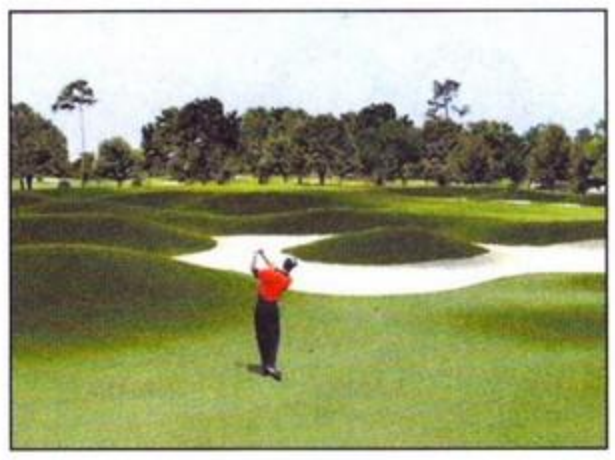
PERBACCO, CHE SCORPACCIATA!

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

Nonostante le critiche ingiustificate, a mio avviso, piovute addosso a questo titolo dopo l'uscita sul WEB del primo demo, con "Need for Speed III: Hot Pursuit" ci troviamo di fronte a un arcade veramente bello da vedere, veloce e tecnicamente eccellente, con l'unico neo rappresentato da un aggiornamento dell'orizzonte non esente da critiche.
Come ben sapranno coloro che hanno un minimo di conoscenza dei videogame, la saga di Need for Speed è iniziata anni fa su PlayStation per poi trasferirsi su PC solo in secondo momento. Sviluppato e prodotto dalla Electronic Arts,
questo terzo episodio della serie si distingue dai suoi predecessori per quella modalità "hot pursuit" da cui prende anche il nome, la quale permetterà di essere dalla parte tanto dei "ganassa" che si sfideranno su strada sulle loro macchine dai 100 milioni in su, quanto da quella dei poliziotti che staranno loro alle calcagna. Nel dimostrativo che troverete sul vol. 49 all'interno della cartella \THE NEED FOR SPEED III (nome file: setup.exe) vi troverete a disputare un testa a testa al comando di una Chevrolet Corvette (ah, che macchina!); il computer sceglierà poi, casualmente e di volta in volta, se attivare la modalità "Single Race" o "Hot Pursuit", selezionare un'intelligenza artificiale a livello normale o aggressivo e, infine, quali effetti atmosferici far apparire su schermo. I requisiti minimi di sistema (quelli ufficiali) sono un P166 con 16MB di RAM e Windows 95/98; io, dal canto mio, posso dirvi che giocarci senza un P200 con 32MB di RAM e, soprattutto, senza una 3Dfx, è un peccato da scontare con trenta e più fustigazioni da parte di un Nikazzi sudato con tenuta in latex da sadomaso. Fate un po' voi...

TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF

Ammettetelo, sentivate la mancanza di in un gioco del golf sul Silver Disk, eh? In effetti, sarcasmo a parte, era qualche mese che non comparivano più simulazioni golfistiche sul nostro CD, e quasi cominciavo a sentirne la mancanza (ops, mi sono "sarcastizzato" di nuovo!). Prodotto e pubblicato dalla Electronic Arts, questo Tiger Woods 99 PGS Tour Golf si candida senz'altro come uno dei giochi dai nomi più lunghi e come uno dei titoli del settore meglio realizzati: oltre infatti alla fedeltà nella ricreazione dei tracciati e alla invidiabile interfaccia grafica, avrete la possibilità di vestire i panni di Tiger Woods, un tipino niente male che da qualche anno spopola nel tranquillo mondo del golf. Pare che abbia uno dei drive più potenti che si siano mai visti, che sia dotato di una precisione invidiabile, che aizzi la folla a ogni suo successo e che riesca a fare un chip con un legno numero tre. Se volete quindi calcare anche voi il green "the Tiger way", come direbbero oltreoceano, provatevi questo dimostrativo che, se supererete la prima buca, vi darà la possibilità di giocarvi la buca 3 al Sawgrass di Ponte Verde Beach, in Florida (162 yard/par 3). Il tutto è contenuto all'interno della dir \TIGER WOODS 99 del vol. 49 nella forma di un archivio autoscompattante di nome tiger99_demo.exe. All'interno della stessa cartella troverete anche il file di nome tiger99_readme.pdf, contenente tutte le istruzioni del caso: per leggerlo, però, dovete aver installato l'Acrobat Reader della Adobe. I requisiti minimi (ma davvero minimi) di sistema ammontano a un Pentium 133 con 32MB di RAM; sono supportate le schede 3Dfx Glide e quelle compatibili Direct3D (Intel i740, nVidia RIVA 128, and ATI Rage Pro, eccezion fatta per le S3 Virge).



TOTAL SOCCER

Torna sui solchi argentei del Silver Disk il demo di Total Soccer della Live Media: come mai, vi domanderete voi? Il motivo è duplice. Innanzitutto adesso il dimostrativo è in italiano, cosa che questa che non guasta mai, ma soprattutto a questo gioco potrebbero essere legate delle iniziative molto interessanti che dovrebbero trovare sbocco sul sito di Xenia On line. Tenete d'occhio quindi la pagina www.xenia.it, ma al tempo stesso date un'occhiata anche all'interno della cartella \TOTALDEMO, in cui troverete un file di nome setup.exe che vi permetterà di installare il gioco. Per chi non lo conoscesse ricordo che si tratta di una versione riveduta, corretta e aggiornata ai giorni nostri del mitico Kick Off della Anco. Nel dimostrativo avrete la possibilità di giocare una partita da due minuti tra Arsenal e Aston Villa e, rispetto alla versione apparsa mesi fa sul CD, dovrebbe ora essere possibile vedere i replay della partita. I requisiti minimi di sistema sono stimati attorno a un P90 con 16MB di RAM e Windows 95 installato.

END

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

Per informazioni e vendita per corrispondenza
✓puoi telefonare al 011/606.89.19
✓puoi faxare al 011/606.89.85
✓E-MAIL: ADELG@TIN.IT

Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO

VENDITA DI HARDWARE
Offerte straordinarie su PC assemblati

CD-ROM GAMES

ACTUA SOCCER 2	L.	65.000
ARMOR COMMAND	L.	89.000
ARMORED FIST 2		TELEFONARE
BLADE RUNNER ITA	L.	109.000
CALCIO MANAGER '98	L.	59.000
CALCIO MANAGER	L.	79.000
CARMAGEDDOM	L.	85.000
CIVILIZATION	L.	69.000
COMMAND CONQUER RED ALERT	L.	89.000
CROC	L.	89.000
DARK COLONY	L.	75.000
DARK HEART ITA	L.	92.000
DEADLOCK: SHIRINE WARS		TELEFONARE
DEATHRAP DUNGEON		TELEFONARE
DIABLO	L.	69.000
DIEBY THE SWORD	L.	89.000
DOWN IN THE DUMPS		TELEFONARE
DUKE NUKEM FOREVER		TELEFONARE
EWERGENCY		TELEFONARE
F1	L.	59.000
FIFA '98	L.	53.000
FIFA SOCCER MANAGER	L.	89.000
FIGHTING FORCE		TELEFONARE
FORSAKEN	L.	95.000
GRAN PRIX LEGEND		TELEFONARE
GRAN PRIX MANAGER 2	L.	59.000
GRIM FANDANGO		TELEFONARE
HALF LIFE		TELEFONARE
HEART OFF DARKNESS		TELEFONARE
HEAVY GEAR	L.	79.000
HEXEN 2	L.	79.000
HOME WORLD		TELEFONARE
IF 22 RAPTOR	L.	89.000
INCOMING		PRENOTAZIONE
INDUSTRY GIANT		TELEFONARE
LEISURE LARRY 7	L	89.000
LORDS OF T. REAL M2	L.	89.900
MECH COMMANDER		TELEFONARE
MIGHT AND MAGIC VI		TELEFONARE
MONACO G. P. RACING SIMULATION		TELEFONARE
MONKEY ISLAND 3		TELEFONARE
MOTO RACER	L.	59.000
NBA LIVE 98		OFFERTISSIMA
NHL 98	L.	89.000
OMNIA '98	L.	189.000
OMNIA ATLANTE	L.	89.000
OUT CAST		TELEFONARE
PUZZLE BOBBLE	L.	49.000
REALMS OF THE HAUNTING		OFFERTISSIMA
REBELLION STARWARS	L.	89.000
RESIDENT EVIL	L.	85.000
ROLAND GARROS		OFFERTISSIMA
ROBORUMBLE		TELEFONARE
SCARS		TELEFONARE
SCREAMER 2	L.	74.000
SEGARALLY	L.	85.000
SENSIBLE WORLD SOCCER 2000		TELEFONARE
SHADOW WARRIOR	L.	82.000
SHADOW OF EMPIRE	L.	89.000
SIM CITY	L.	49.900
SIM COPTER		TELEFONARE
SPEED BUSTER		TELEFONARE
STAR KRAFT		TELEFONARE
STAR TREK BIRTH OF THE FEDERATION		TELEFONARE
STAR TREK KINGON HONOR GUARD		TELEFONARE
STAR TREK SFA	L.	89.000
SUPER PUZZLE FIGH. 2	L.	49.000
TEX MURPHI		TELEFONARE
THE FIFHT ELEMENT		TELEFONARE
THE RIPPER ITA	L.	69.000
THEME HOSPITAL		OFFERTA
TOCA TOURIN CAR		OFFERTISSIMA
TOMB RAIDER	L.	69.000
TOMB RAIDER 2	L.	89.000
TOMB RAIDER III		TELEFONARE
TONIC TROUBLE		TELEFONARE
TURING RACING CAR		TELEFONARE
TUROK 2		TELEFONARE
UBIK	L.	89.000
ULTIMA ON LINE		TELEFONARE
UNDER A KILLING MOON	L.	59.900
UNREAL		DISPONIBILE
VIRTUA POOL 2	L.	89.000
WARCRAFT 2 ITA	L.	69.900
WAR LORDS 3		OFFERTA
WING PROPHECY	L.	89.000
WIZARDRY NEMESIS		TELEFONARE
WORLD FOOTBALL MANAGER		TELEFONARE
X-COM 3 APOCALYPSE		TELEFONARE
X-COM INTERCEPTOR		TELEFONARE

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

OFFERTE DEL MESE

BATTLE ISLE 3D	L.	49.000
BURIED IN TIME	L.	59.000
CONQUEST EARTH	L.	69.000
CONSTRUCTOR	L.	69.000
DARK COLONY	L.	72.000
DAYTONA USA DE LUXE	L.	79.000
DESCENT 2 ITA	L.	49.000
ECSTATICA 2	L.	79.000
FIFA MANAGER	L.	85.000
FIFA '97 ITA	L.	49.000
FORMULA ONE	L.	49.000
G POLICE	L.	69.000
GT RACING	L.	69.000
MADDEN 97	L.	49.000
MASTER OF ORION	L.	79.000
NASCAR RACING 2	L.	39.000
OLIMPIC SOCCER	L.	39.000
SEDI KNIGHT	L.	79.000
WIPE OUT 2097	L.	49.000

ACCESSORI

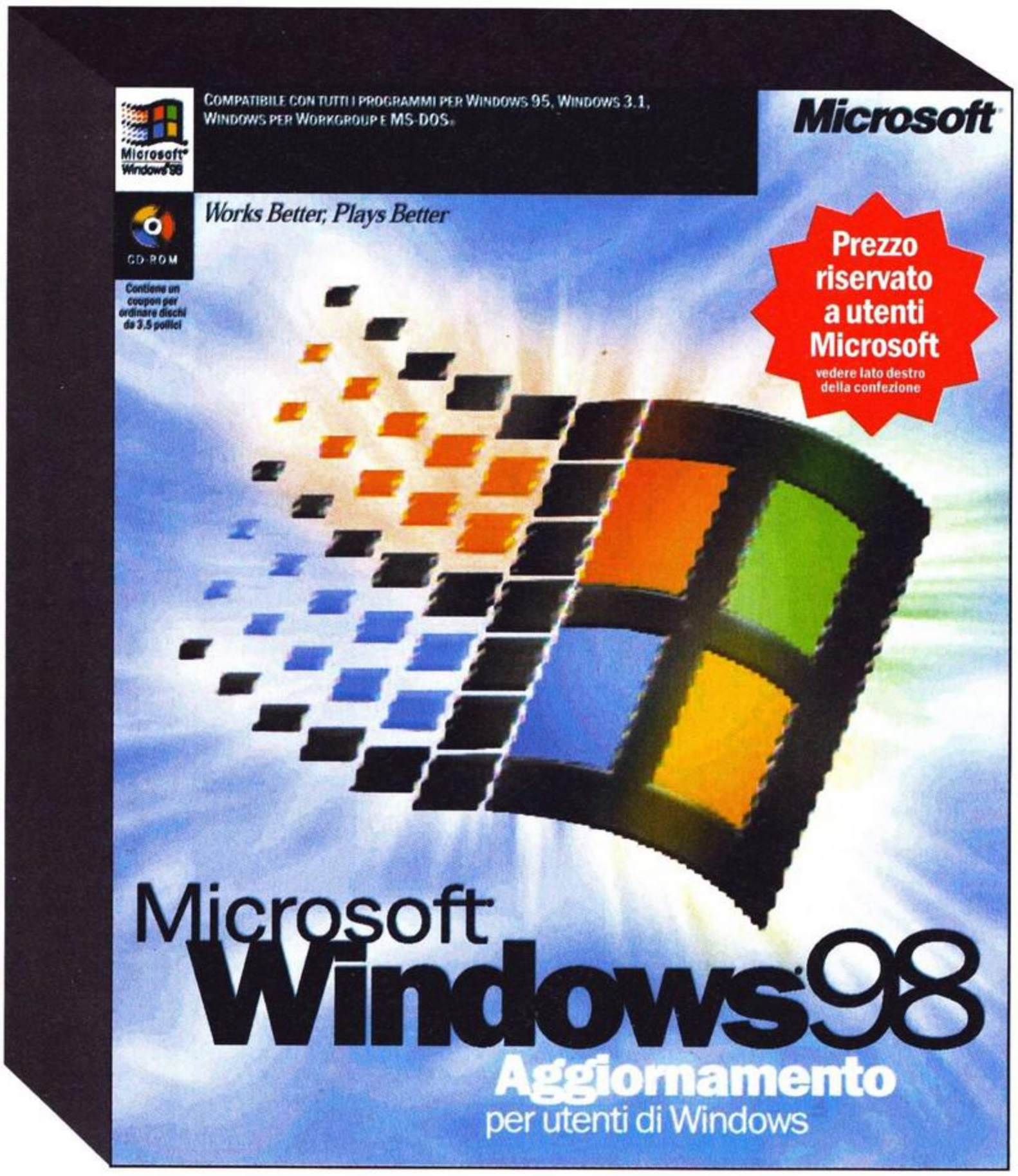
JOYPAD ACTION PAD L. 30.000
JOYPAD MASTER L. 40.000
JOYSTICK A PARTIRE DA L. 20.000
JOYSTICK FEED BACK MICROSOFT

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

WORKS BETTER,

DELPI



WINDOWS '98

e tutte le informazioni sulle sue qualità Vi aspettano dai Rivenditori selezionati Leader indicati qui a fianco.

Ed inoltre è anche disponibile

STARTS HERE,

Corso Interattivo per imparare velocemente e nel modo migliore Windows '98

PLAYS BETTER!

D.B.F. ELETTRONICA S.A. VIA G. DA CARPI 209 F. DI SERRAVALLE R.S.M. - **COMPUTER CORE** VIA BARI 20/A PONTE EMPEDOCLE (AG) - **UNI-EURO** "LOC. CASSAROGNA, 46" ACQUI TERME (AL) - **MISTER COMPUTER S.R.L.** V. FIUME 28 - V. MASSOBRIO 21 ALESSANDRIA - **OASI SRL** IPER POZZOLO VIA BELVEDERE 17/19 POZZOLO FORMIGARO (AL) - **TOY SERVICE SRL** - LOCALITA' SAN GUGLIELMO TORTONA (AL) - **TECHSERVICE** VIA FLAMINIA 232 ANCONA - **COMPUTER HARDWARE** VIA MURA ORIENTALI 7A/B JESI (AN) - **PAMO COMPUTERS SRL** - VIA FLAMINIA 258 C/D TORRETTE DI ANCONA (AN) - **TRONY** "LOC. AMERIQUE, 103" QUART (AO) - **UNI-EURO** "LOC. GRAND CHEMIN, 114" SAINT CHRISTOPHE (AO) - **COMPUTER POINT** VIA ERASMO MARI 53 ASCOLI PICENO - **FIMEC DI S. DAMIANI & C. SNC** VIA MACERATA 4/12 FERMO (AP) - **MULTIMEDIAMANIA** PIAZZA DEL POPOLO 22 FERMO (AP) - **HARDWARE SERVICE - VIRTUAL** VIA XX SETTEMBRE 68 S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - **ITALSERVICE SRL** VIALE GIOTTO 152 AREZZO - **MASTER INFORMATICA SNC** VIA VITT. VENETO 187 c/d AREZZO - **P.C. MEDIA SRL** XXV APRILE 2 AREZZO - **PEGASO SERVICE SAS** VIA MONTE FALCO 52/54 AREZZO - **PROXIMEDIA SAS** LARGO I MAGGIO 24 AREZZO - **STEP SAS** VIA ROMA 5 S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **H.S. COMPUTER SNC** VIA DEL PRUCINO 2/H SANSEPOLCRO (AR) - **SUPER SHOP GIOCHI & GIOCHI** VLE RISORGIMENTO 52 CANELLI (AT) - **UNI-EURO** "P.ZZA CARLO GANCIA, 1" CANELLI (AT) - **GIOCATTOLI LANZETTA SNC** VIA CARDUCCI 45 AVELLINO - **MULTIMEDIA SRL** VIA GUARINI 64 AVELLINO - **CLS COMPUTER** CORSO GARIBALDI 3/A BALRLETTA - **NEW DELCOM SAS** VIALE EINAUDI 14 A BARI - **PIXEL SNC** V.LE **P.GIOVANNI XXIII** 121/125 BARI - **TRIFORCE COMPUTER** - VIA CARULLI 156 BARI - **COMPUTER SHOP DI VITO NERO** VIA G.DE NITTIS 63, BARLETTA (BA) - **CR INFORMATICA SNC** VIA IMBRIANI 76/A BISCEGLIE (BA) - **INFOSOFT SRL** VIA NOVARA 40 CORATO (BA) - **INTERMEDIA GROUP SRL (VOBIS)** VIA TERLIZZI 6/B MOLFETTA (BA) - **PENTHA UFFICIO** VIA CORSO ITALIA 4 TRANI (BA) - **DIDATRON S.R.L.** "VIA BORGO PALAZZO, 142/C" BERGAMO - **MEDIA CENTER SNC** VIA BROSETA 59/C BERGAMO - **TINTORI ENRICO & C. SNC** VIA BROSETA 1 BERGAMO - **IPER MAGENTA SPA** STRADA PROVINCIALE 184 BREMBATE (BG) - **R.P. INFORMATICA** VIA FIORINE 214 CLUSONE (BG) - **SPAZIO P.C.** VIA S. ALESSANDRO 92 CLUSONE (BG) - **VOBIS MICROCOMPUTER** VIA LALLIO 35 DALMINE (BG) - **EURO CARTA SRL** VIALE MONTECATINI 6 ROMANO DI LOMBARDIA (BG) - **IPER MAGENTA SPA** VIA BRUSAPORTO 41 SERIATE (BG) - **TRONY** "VIA BOITO, 8" STEZZANO (BG) - **BIELNET S.A.S.** "VIA TRENTO, 4/A" BIELLA - **CAMELOT SAS DI CODA CORRADO** VIALE MACALLE'15 BIELLA - **TRONY** VIA CAVOUR ANG. VIA ROMA GAGLIANICO (BI) - **UNI-EURO** STR. TROSSI ANG. VIA CASCINETT GAGLIANICO (BI) - **ESSELUNGA SPA** "VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 31" QUAREGNA (BI) - **INFORMATICA &TELECOMUNICAZIONI** VIA BELLUNO 45 FELTRE (BL) - **CARTOLERIA STERLINO SRL** VIA MURRI 73/C-D 75/A-B BOLOGNA - **EUROMERCATO** VIA MARILYN MONROE 2/9 CASALECCHIO DI RENO (BO) - **INFO & TEL SRL** "VIA PALMIRO TOGLIATTI, 94" BRINDISI - **PC SERVICE** VIA NUMA POMPILIO 24 BRINDISI - **PROGETTO UFFICIO** PIAZZALE KENNEDY FASANO (BR) - **EUROPEAN TRADENET SRL** VIA QUINTO ENNIO 88 FRANCAVILLA F.NA (BR) - **COMPUTER OFFICE** VIA S. FRANCESCO 52 FRANCAVILLA FONTANA (BR) - **PERGIOCO SRL** "VIA TRIESTE, 4/A" BRESCIA - **C.D.I. DI IMMAGIC SRL** "V.LE EUROPA, 6" PALAZZOLO S/O (BS) - **SISMA SAS** "VIA POFFE, 1/3" ROVATO (BS) - **CARREFOUR** "V.LE MARCONI, Km 6,69" QUARTU S. ELENA (CA) - **CARREFOUR** VIA RETELLA CAPODRISE (CE) - **NEW MEDIA SNC** VIA DE GASPERI 42/44 CASERTA - **INTERPLANET** VIA COLONNETTA 72 CHIETI SCALO (CH) - **OCM COMPUTERS LINE SRL** VIA PER FOSSACESIA 30-32 LANCIANO (CH) - **SAA SAS** "VIA ALFIERI, 7/A,B,C" ALBA (CN) - **UNI-EURO** "VIA CAVOUR, 10" ALBA (CN) - **TRONY** "VIA CUNEO, 84/B" BORGO SAN DALMAZZO (CN) - **TRONY** "VIA LANGHE, 54" MONDOVI' (CN) - **UNI EURO SRL** S.S 231 - ZONA INDUSTRIALE MONTICELLO (CN) - **TRONY** "VIA CUNEO, 34" RORETO DI CHERASCO (CN) - **UNI-EURO** "VIA DELLA RESISTENZA, 12" SALUZZO (CN) - **COMPUTER HOUSE SAS** "C.SO EUROPA, C/O CANTU' 2000" CANTU' (CO) - **GI.CI. S.R.L.** "VIA CARCANO, 16" CANTU' (CO) - **ELGRA S.R.L.** "VIA LECCO, 67" COMO - **ELLEMME LIBRERIA MONDADORI** VIA V.EMANUELE 36 COMO - **EXPERT DI BERNASCONI MAURIZIO** VIA VARESINA ANG. VIA M. ROSA VILLAGUARDIA (CO) - **COMPUTER TIME** "VIA BEDUSCHI, 18" CASALMAGGIORE (CR) - **ARCHIMEDE SRL** VIA BRESCIA 36 CREMONA - **MUSICANDIA DI R. ROSSET** "VIA CAVITELLI, 4" CREMONA - **SOFTWARE UNIVERSE** "C.SO P. VACCHELLI, 33" CREMONA - **IPER MONTEBELLO SPA** FRAZ. SAN MARINO GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - **FU.SE.CO. SRL** "VIA DELLA MACINA, 25" PESCAROLO ED UNITI (CR) - **CENTRO STUDI INFORMATICA SRL** PIAZZA L. FERA 46 COSENZA - **CONTAT S.R.L.** VIA GIOVANNI FALCONE COSENZA - **MICROMASTER SRL** VIA PANEBIANCO 642/644 COSENZA - **PUNTO INTERNET NETCOM SRL** VIA MEDAGLIE D'ORO 138/140 COSENZA - **CARREFOUR** LOCALITA' MALAVICINANA ZUMPANO (CS) - **C.H.S.F.DI FERRARA & C.** SNC CORSO SAVOIA 187 ACIREALE (CT) - **RIGENERA SYSTEM** VIA G. ARCOLEO 46 CALTAGIRONE (CT) - **PC STORE S.R.L.** VIALE IONIO 129 CATANIA - **POLICAD SRL** CORSO M. DELLA LIBERTA' 192 CATANIA - **SIEL INFORMATICA SRL** VIA GORIZIA 36/C CATANIA - **VEGA SRL** VIA SALEMI 6/8 CATANIA - **EUREKA GAMES** VIA MASSIMO D'AZEGLIO 55 GIARRE (CT) - **PC WORLD SRL** VIA CALLIPOLI 76 GIARRE (CT) - **INFORMATICA ETNEA SAS** VIA SCALILLA 2 MASCALUCIA (CT) - **D.H.S. DI CATANIA LUCIA** VIA DUCCIO GALIMBERTI 24 MISTER BIANCO (CT) - **KERNEL SRL** ADIGE 8 SAN GREGORIO DI CATANIA (CT) - **C.A.M.U. SNC** VIA MILITE IGNOTO 23/25 LAMEZIA TERME (CZ) - **SIPRE ELETTRONICA SAS** PIAZZA ARDITO 1 LAMEZIA TERME (CZ) - **SOFTWARE 2000 SAS** VIA DELLA RESISTENZA 277 S.MARIA DI CATANZARO (CZ) - **HARD COMPUTER** VIA ROMA 78 ENNA - **BRUNO DOMENICO E FIGLI SRL** VIA U.D'ITALIA-CONTR.S. LUCIA ENNA BASSA (EN) - **CENTRO LE MURA S.R.L.** VIA COPPARO 132/53 FERRARA - **SOFT GALLERY DI CASELLI MARIA** VIA MORTARA 60/B FERRARA - **SILEA SUD SRL(PANORAMA)** VIA S.QUIRICO 165 LOC.CAPALLE CAMPI DI BISENZIO (FI) - **BELLANTI & C. SAS** L.GO P.L.DA PALESTRINA 13 CASELLINA/SCANDICCI (FI) - **MULTITEC SAS** PIAZZA S.D'ACQUISTO 20/21/22 FIGLINE VALDARNO (FI) - **PC SHOP SRL** CORSO MATTEOTTI 10/12 FILIGNE V.ARNO (FI) - **ESSELUNGA SPA** VIA NOVOLI FIRENZE (FI) - **EUROUFFICIO SRL** VIA F. BARACCA 185/H FIRENZE - **GANZAROLI SRL** VIA DEL MADONNONE 25 FIRENZE - **LIBRERIA MULTIMEDIALE** REGINALDO GIULIANI 137 C/D FIRENZE - **NEW COMPUTER SERVICE SAS** VIA DEGLI ALFANI 2/R FIRENZE - **PERGIOCO POINT** "V.LE SPARTACO LAVAGNINI, 40" FIRENZE - **ESSELUNGA SPA** VIA GRAMSCI 544 SESTO FIORENTINO (FI) - **COMPUTER VIDEO CENTER** VIA CAMPO DI MARTE 122 FORLI - **MICROTECH SRL COMPUTER** VIA ENRICO DE NICOLA 175 CASSINO (FR) - **JUST SRL** VIA LAGO DI COMO 44 FROSINONE - **TEPRA SYSTEM ENGINEERING** VIA AMERICA LATINA 30 FROSINONE - **TRONY** "VIA SARDORELLA, 2/4 RR" BOLZANETO (GE) - **ELLEMME S.R.L.** VIA XX SETTEMBRE 210/R GENOVA - **FOTO MAURO DI MAURO REPETTO** VIA T.M. CANEPARI 183/ROSSO GENOVA - **LEONARDO SRL** "VIA DELLA LIBERTA', 51/55 R" GENOVA - **EUROMASTER S.R.L.** "VIA VILLINI ROLLINO, 30 INT 19" GENOVA - SESTRI PONENTE - **F.LLI PAGLIALUNGA SNC** VICO LICETI 6 RAPALLO (GE) - **L'OASI DI ZUCCO MASSIMO** VIA I MAGGIO 143 MONFALCONE (GO) - **COMPUTER SERVICE SNC** "VIA DELL'UNIONE, 7" GROSSETO - **TEKNOS TRADING S.A.S.** VIA AMENDOLA 47 IMPERIA - **HERA COMPUTERS** VIA PIGNATARO 50 CROTONE - **BRAINDATA SAS** VIA G. SIRTORI 26/G CASATENOVO (LC) - **ESSELUNGA CASATENOVO S.P.A.** VIA ROMA CASATENOVO (LC) - **TECNIND S.R.L.** "VIA ROMA, 13" CASATENOVO (LC) - **FUMAGALLI SNC** VIA CAIROLI 48 LECCO - **ASCO TEC COMPUTER SRL** VIA T. MINNITI 43/A LECCE - **LINEA UFFICIO** VIA SALVATORE GRANDE LECCE - **COMPUTER VALLEY** VIA A. GRAMSCI 19 LIZZANELLO (LE) - **MULTIMEDIA SRL.** "CORSO MATTEOTTI, 48" CECINA (LI) - **MULTIMEDIA SRL** (2) VIA SOLFERINO 30 LIVORNO - **CENTRO UFFICIO SRL** VIA FERRER 37 PIOMBINO (LI) - **PANORAMA SPA** C.COMM.ITACA -SANTA CROCE FORMIA (LT) - **BM INFORMATICA SRL** VIA XXIV MAGGIO 8 LATINA - **GENIUS COMPUTER SNC** "VIA M. COPPINO, 113" VIAREGGIO (LU) - **BEST COMPUTER SAS** CORSO GARIBALDI 220 CIVITANOVA MARCHE (MC) - **BEST COMPUTER SRL** VIA ROMA 20/A MACERATA - **INFOSTREET SAS** VIA FIDELFO 29 TOLENTINO (MC) - **ELECTRONIC WORLD** VIA DOGALI ISOLATO 220 21 MESSINA - **MULTIMEDIA POINT** VIA SIRACUSA 17 MESSINA - **ENTER INFORMATICA SNC** VIA XX SETTEMBRE 60/B MILAZZO (ME) - **HARD E SOFT** VIA MIGLIAVACCA 18/20 MILAZZO (ME) - **GALASSIA MULTIMEDIALE SRL** "VIA BISSONE, 8/10" BARANZATE DI BOLLATE (MI) - **LOGIC SRL** STRADA STATALE DEI GIOVI 34 BOVISIO MASCIAGO (MI) FLYING STAR DI NATALE ANTONIO "VIA MADONNINA, 21" BRESSO (MI) - ESSELUNGA SPA VIA DEGLI ALPINI BUCCINASCO (MI) - IPER BUSNAGO S.R.L "VIA ITALIA, 197" BUSNAGO (MI) - VICSAM SISTEMI SRL VIA DONIZETTI 8 CARATE (MI) - **EUROMERCATO - GRUPPO GS SPA** STRADA PROVINCIALE 208 KM.2 CARUGATE (MI) - **OK INFORMATICA** PIAZZALE GOBETTI CASSANO D'ADDA (MI) - **RIALTO CENTRO COMMERCIALE SRL** "VIA DE AMICIS,ang. via Sordell" CINISELLO BALSAMO (MI) - **SOFTWARE UNIVERSE** VIA DEI VIZZI CINISELLO BALSAMO (MI) - **COMPUTER SHOP BY PRODIS SRL** "VIA LIBERTA', 136" CONCOREZZO (MI) - **ESSELUNGA SPA** VIA SETTEMBRINI CORBETTA (MI) - **ESSELUNGA SPA** "V.LE DELL'INDUSTRIA, 4/2" CORSICO (MI) - **ESSELUNGA SPA** "VIA LARIO, ang. Via Po" GIUSSANO (MI) - **C.F.O. SRL** CORSO SEMPIONE 172 LEGNANO (MI) - **BIDIEMME SNC** "VIA NUOVA VALASSINA, 125" LISSONE (MI) - **HIDACO SISTEMI SRL** VIA PIAVE SNC MAGENTA (MI) - **MEDA CENTER SRL** "VIA LUIGI RHO, 70/72" MEDA (MI) - **FRUIT SHOP S.R.L.** "VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 27" MELZO (MI) - **AMADEUS S.R.L.** "VIA BRUNO MADERNA, 8" MILANO - **D.R.M. INFORMATICA** "V.LE LUCANIA, 15" MILANO - **ELETTRODATA 2 SRL** "VIA NEGROLI, 55" MILANO - **ESSELUNGA SPA** "VIA DEI MISSAGLIA, 61/A" MILANO - **LOGIN SISTEMI INFORMATICI SRL** VIA ARIBERTO 3 MILANO - **M.P.C. SRL** "VIALE SARCA, 181" MILANO - **MICROWARE ITALIA SRL** "VIA POLIZIANO, 8" MILANO - **NEWEL SHOP SRL** "VIA MAC MAHON, 73" MILANO - **NIKI INFORMATICA SRL** "V.LE CERTOSA, 101" MILANO - **PERGIOCO SRL** VIA B. GIULIANO 4 MILANO - **RIVOLA SRL** "VIA M. MACCHI, 26" MILANO - **SOFTWARE UNIVERSE** "VIA LORENTEGGIO, 22/24" MILANO - **VIRTUALI SAS** VIA RASORI 8 MILANO - **INFOTEK SISTEMI SAS** "VIA BORGAZZI, 9" MONZA (MI) - **EXPLORA DI PALERMO AMEDEO** "VIA MANTEGNA, 11" PIOLTELLO (MI) - **JUMBO MASTER SRL** C.SO EUROPA ANG.V.CAPUANA RHO (MI) - **EUROPA 2000 SRL** VIA CURIEL 204 ROZZANO (MI) - **FIORDALISO SPA** "VIA CURIEL, 25" ROZZANO (MI) - **BIG TEAM SRL** "VIA GRAMSCI, 32" SAN DONATO MILANESE (MI) - **CARREFOUR** VIA EMILIA KM. 315 SAN GIULIANO MILANESE (MI) - **ATLANTIDE DI PAVESE ERNESTO** VIA ROSSINI 43 SEREGNO (MI) - **GIOCACOMPUTER SAS** "VIA CADORE, 253" SEREGNO (MI) - **ESSELUNGA SPA** "VIA VARESE, 57" SOLARO (MI) - **MEGA MUSIC** VIA LEONARDO DA VINCI 157 TREZZANO S/NAVIGLIO (MI) - **ESSELUNGA SPA** VIA TERNI VAREDO (MI) - **RIALTO CENTRO COMMERCIALE SRL** VIA T. VECELLIO VILLASANTA (MI) - **R.G.B. COMPUTERS SNC** VIA WALTER GNUTTI 38 CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - **GAMBA PIETRO (VOBIS)** "VIA CISA, 86 Loc. LE CORTI" CERESE DI VIRGILIO (MN) - **RED TELEMATICA SRL** "VIA L. PILLA, 29" MANTOVA - **LORYVIDEO** "VIA TASSELLI, 7" MARMIROLO (MN) - **3RD MILLENIUM TECHNOLOGIES** "VIA IV NOVEMBRE, 7/A" SUZZARA (MN) - **SYSTEMA S.R.L.** "VIA PASINE, 29/A" SUZZARA (MN) - **B.& P. SNC** VIA BONACINI 154 MODENA - **HOBBY COMPUTER** C.SO CANALGRANDE 14/B MODENA - **ESSELUNGA** CIRCONV. NORD EST 231/246 SASSUOLO (MO) - **PANORAMA SPA** VIA ARCHIMEDE 9 SASSUOLO (MO) - **TELOS LIBRI E MUSICA SNC** VIA CASELLINE 630 VIGNOLA (MO) - TRONY SRL VIA PIETRO NENNI 54 MUGNANO (NA) - COMPUTERS & GAMES SAS "VIA S. FREUD, 2" NAPOLI - DEALEROFFICE SAS VIA CONSALVO 8 NAPOLI - INSOMNYA VIA ALBINO ALBINI 21 NAPOLI - PITAGORA VIA LUCA GIORDANO 77 NAPOLI - **SOFTLAND (2)** VIA S.ANNA DEI LOMBARDI 12 NAPOLI - **SOS DI ROCCO CIRELLI** VIA SCARFOGLIO (AGNANO) 42/B NAPOLI - **VENEZIANI ALFREDO** PIAZZA VANVITELLI 9/B NAPOLI - **WAREZ SAS** VIA SOLIMENE 26/28 NAPOLI - **A.M. QUAGLIA SRL** VIA ISOLA 138/139 NOLA (CIS) (NA) - **DIGISOFT SAS** VIA SACRA 15 POMPEI (NA) - **DATA OFFICE SAS** VIA ROMA 5/7 S.SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - **ARGOTEC S.A.S.** "VIA GARIBALDI, 19/21" GALLIATE (NO) - **ASA SRL** VIA ALCAROTTI 12 NOVARA - **COROLLA SRL** SS 229 KM 22 SUNO (NO) - **ABACUS SAS** VIALE DELLE MAGNOLIE 19 PALERMO - **ABACUS SAS** "VIA SAMMARTINO, 36/38" PALERMO - **ABACUS SRL (MULTIMEDIA PLANET)** VIA RAPISARDI 12/D PALERMO - **IL CENTRO SERVIZI** VIA A. DE GASPERI 185 PALERMO - **MIGLIORE SPA** V.LE REGIONE SICILIANA 4464 PALERMO - **PAPER C** VIA F. LAURANA 89 PALERMO - **RECART SRL** VIA G. SCIUTI 140/A PALERMO - **SOIN SRL** VIA LIBERTA' 56 PALERMO - **COMPUTER SERVICE** VIALE EUROPA 243 VILLABATE (PA) - **SISTEMA BINARIO** VIA DONIZETTI 6/8 FIORENZUOLA D'ARDA (PC) - **2L COMPUTERS SNC** STRADONE FARNESE 2/LI PIACENZA - **TRONY** "VIA EMILIA PAVESE, 40/42" PIACENZA - **GRUPPO GPM SPA** S.S. BATTAGLIA 73 ALBIGNASEGO (PD) - **TISER ENTERPRISE** VIA A ROSSI 26 BOSCO DI RUBANO (PD) - **COMPUTER SACE S.R.L.** VIA VENEZIA 61 PADOVA - **NETWARE SRL** CORSO MILANO 98 PADOVA - **STARNET SRL** VIA T. ASPETTI 168 PADOVA - **COMPUTER MARKET S.N.C.** VIA RAVENNA 83 PESCARA - **S.I.T.A. SRL** VIALE MARCONI 129 PESCARA - **SPRING ITALIA SRL** VIA TIBURTINA VALERIA 63 PESCARA - **COMPUTER STUDIO'S SAS** VIA IV NOVEMBRE 18/A BASTIA (PG) - **WARE SRL** VIA CAIROLI 1 CITTA' DI CASTELLO (PG) - **ETABETA COMPUTER SNC** VIA BENEDETTO CAIROLI 54/56 FOLIGNO (PG) - **MALLI SRL** "VIA MORETTINI, 15" PERUGIA (PG) - **SINTHESYS INFORMATICA SRL** VIA ADRIATICA 111 PONTE S.GIOVANNI (PG) - **ELECTRONIC DREAMS SAS** PIAZZA ARNO 1/2/3 PONTEDERA (PI) - **CD WORLD SRL** VIALE DELLA LIBERTA' 2/D PORDENONE - **COMPUTER POINT SAS** VIA BERTOSSI 17 PORDENONE - **MENHIR INFORMATICA SAS** VIA MAMELI 19/21 SACILE (PN) - **C.SISTEMI SAS** VIA S.TRINITA' 49 PRATO - **PANORAMA SPA** VIA SILVIO PELLICO 20/A PARMA - **ZANICHELLI GEMMINO** VIA SAFFI 78/B PARMA - **RD INFORMATICA** VIALE DEI PARTIGIANI 37 PESARO - **ASSITEC SRL** VIA TRIESTE 97/A/B PAVIA - **ORIANI STORE** "VIA PIEMONTE, 18/20" S. MARTINO SICCOMARIO (PV) - **ELETTRODATA 6 SRL** VIA AMENDOLA 6 VOGHERA (PV) - **AD MULTIMEDIA** VIA PONTE SAN VITO 35 POTENZA - **ZUCCHERELLI BENVENUTO** VIA CAVOUR 74 RAVENNA - **CHIDEN SRL** VIALE MERANO 7 CITTANOVA (RC) - **ELECTRONIC SUD** VIA GUGLIELMO OBERDAN 9 PALMI (RC) - **SUD INFORMATICA** VIA ROCCO PUGLIESE 12 PALMI (RC) - **SOUTHWARE SRL** VIA NINO BIXIO 32/A REGGIO CALABRIA - **STARGAMES** VIALE ALDO MORO 23 REGGIO CALABRIA - **COMPUTER LINE SRL** VIA KENNEDY 15/T REGGIO EMILIA - **CENTRO VENDITA COMPUTERS SRL** VIA VELINIA 311 RIETI - **COMPUTER GRAPHIC SYSTEMS SRL** VIA DELLE ORCHIDEE RIETI - **GEDY SRL** VIA BENGASI 20 ANZIO (RM) - **MEROLA SRL** VIA DELLE MELAZZE 3 COLLEFERRO (RM) - **PRISMA SAS** PIAZZA ALDO MORO 6 COLLEFERRO (RM) - **F.LLI AGOSTINELLI S. & G. SNC** CORSO A.GRAMSCI 26 GENZANO (RM) - **MICROCENTER SRL** VIA DEI VELIERI 29 OSTIA (RM) - **POCHESCI ANGELO** VIA A. DE GASPERI 34 PALESTRINA (RM) - **BIT SHOP SAS** P.ZZA MONTE.DI SPOLETO 6 ROMA - **BOOK & BYTE COMMUNICATION SRL** P.LE KENNEDY 12 ROMA - **COMPUTEL SRL** VIA ETTORE ROLLI 33 ROMA - **COMPUTER MAGIC** - VIA CORAZZIERI 36/38 ROMA - **F.B.COMPUTERS SRL** PIAZZA MANCINI 3/A ROMA - **FACAL PRODUCTS SRL** VIA SILICELLA 84 ROMA - **GT TECHNOLOGY SRL** "VIA DELLE ACACIE 6-6A, 8-8A" ROMA - **LUCIANO ITALO** VIA DEL PIANETA TERRA 85 ROMA - **LUMACE SPA** VIA S.ANGELO ROMANO 35 ROMA - **M.M. SYSTEM SRL** VIA GINO CAPPONI 73/B ROMA - **MICROCENTER SRL** "CENTRO COMM."LA ROMANINA" ROMA - **MICROCENTER SRL** V.DELLA GRANDE MURAGLIA 62/64 ROMA - **MONDO DEL MULTIMEDIALE SRL** VIA SAVOIA 14 ROMA - **ODIS SRL** PIAZZA PONTE LUNGO 31 ROMA - **P.C.C.COMPUTER HOUSE SRL** VIA L.MARIANI 66(CAPANNONE C) ROMA - **PANORAMA SPA** C.COMMER.VIA TIBURTINA 757 ROMA - **"PANORAMA SPA** "I GRANAI"C.COMM.I GRANAI V.RIGAMONTI100 ROMA - **PERGIOCO SRL** VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 ROMA - **RED WOOD SRL** VIALE TIRRENO 227-29-31 ROMA - **S.e I.MULTIMEDIA SRL** VIALE G.MARCONI 30 ROMA - **TOY PARK SRL** VIA POMPEO MAGNO 1/A ROMA - **CP INFORMATICA RIMINI** VIA TRIPOLI 220 RIMINI - **ELECTRONIC SYSTEM** VIA CENTENARIO 115 BATTIPAGLIA (SA) - **I.ME** VIA ALFIERI 38/40/42 CAVA DEI TIRRENI (SA) - **EUROTEL** VIALE AMENDOLA 61/E EBOLI (SA) - **NEW COMPUTER MARKET SRL** CORSO GARIBALDI 65 SALERNO - **BRAIN SAS** VIA MASSETANA ROMANA 54 SIENA - **FOTO COLOR SRL** VIA DALA GESA 6/8 LIVIGNO (SO) - **OMNIWARE SNC** VIA PARIBELLI 19 SONDRIO - **C.D. HARDWARE** PIAZZA MATTEOTTI 14-16 LA SPEZIA - **COMPUTERLAND SNC** VIA LEOPARDI 41 LA SPEZIA - **SC COMPUTER** VIA ROMA 108 AUGUSTA (SR) - **COMPUTER TIME DI SANFILIPPO** VIA GARIBALDI 116/A FLORIDIA (SR) - **SACCO LUCIANO SRL** PIAZZA DELLA VITTORIA 42 SIRACUSA - **MEGABYTE SAS** VIA G. D'ANNUNZIO 2/C SASSARI - **TRONY** "VIA VERNETTI, 5" CAIRO MONTENOTTE (SV) - **TRONY** "VIA BENESSEA, 3/2" CISANO SUL NEVA (SV) - **HOME DIGIT** "C.SO RICCI,203 C.C.IL GABBIANO" SAVONA - **CD PLANET DI MALAGUTTI & C.SNC** VIA CAMPANA 7 VARAZZE (SV) - **ESSECI SISTEMI SRL** VIA CALAMANDREI 5/A TARANTO - **IN.FO.MEZ. SRL** VIA PISA 12 TARANTO - **INFOSERVICE SRL** VIA GASBARRINI 1 GIULIANOVA LIDO (TE) - **COMPUTER'S WORLD** VIA VINCENZO CERULLI 10 TERAMO - **LOGIN SNC** VIA BADIA 15 TERAMO - **BIT INFORMATICA SRL** VIA VITT. EMANUELE 154 CIRIE' (TO) - **ALEX COMPUTER SRL** VIA CREA 10 C. C. LE GRU GRUGLIASCO (TO) - **COMPUTER WORK Sas** VIA RIVOLI 38/A ORBASSANO (TO) - **CERUTTI NUOVE TECNOLOGIE SRL** CORSO TORINO 234 PINEROLO (TO) - **TRONY ORBASSANO SRL** "VIA GOZZANO, 14" RIVALTA (TO) - **UNI-EURO** C/O IPEREMPORIO 63 "VIA GIAVENO, 63" RIVALTA (TO) - **PERSONAL COMPUTER LAB SNC** "VIA REJNERI, 12/A" RIVAROLO (TO) - **EUREX DI PONCHIA GIANFRANCO** C.SO INDIPENDENZA 5 RIVAROLO CANAVESE (TO) - **PANORAMA TORINO SPA** STRADA DI SETTIMO 371 S. MAURO TORINESE (TO) - **TRONY** VIA NERVI 12/14 SETTIMO TORINESE (TO) - **ALEX COMPUTER SRL** CORSO FRANCIA 333/4 TORINO - **ERTA SRL** "CORSO SEBASTOPOLI, 194" TORINO - **FLASH GAMES SAS** VIA VALDIERI 12 TORINO - **INTERZONA GAMES SHOP** "VIA GENOVA, 180/B" TORINO - **MIRAFIORI INFORMATICA SNC** CSO UNIONE SOVIETICA 381 TORINO - **PLAY GAME SHOP** VIA CARLO ALBERTO 39/E TORINO - **QUEEN COMPUTER SRL** LARGO TURATI 49 TORINO - **YOU TOO** "VIA PO, 26" TORINO - **DVH COMPUTER** "VIA TORINO, 58" TROFARELLO (TO) - **COMPASS MULTIMEDIA SRL** VIA VELINO 6 SFERRACAVALLO (TR) - **UNDERNET POINT SNC** VIA CASTELLO 33/A TERNI - **TESI EVOLUZIONE** VIA PALMIERO ABATE 2 TRAPANI - **FORNIRAD** VIA CONTI 11/B TRIESTE - **MURRISOFT SRL** VIA TORREBIANCA 26 TRIESTE - **IPER MAGENTA SPA** VIA DEI CARPANI 21/A CASTELFRANCO VENETO (TV) - **EUROMERCATO FRIULI** VIA NAZIONALE 127 TAVAGNACCO (UD) - **CASA DEL BIMBO SNC** VIA AQUILEIA 15A UDINE - **ZAMI SRL** (MICHIELI) VIALE UNGHERIA 60 UDINE - **MASTER PIX SNC** VIA ZAPPELLINI 4 BUSTO ARSIZIO (VA) - **GIDITI SRL** CONTRADA TAGLIABO 4 COCQUIO TREVISAGO (VA) - **CARREFOUR** VIALE MILANO 163 GALLARATE (VA) - **GI.VI.SE SAS DI BELLOMUSTO** "VIA LARIO, 37" GALLARATE (VA) - **LOGICAL HOUSE** VIA MAZZINI 3 GALLARATE (VA) - **ESSELUNGA SPA** VIA CARACCIOLO MASNAGO (VA) - **ESSELUNGA SPA** VIA FAGNANO 10 OLGIATE OLONA (VA) - **ESSELUNGA SPA** "VIA NOVARA, 50/52" SARONNO (VA) - **LASER SRL** VIA MATTEOTTI 45 SESTO CALENDE (VA) - **IPER MONTEBELLO SPA** VIALE BELFORTE 315 VARESE - **SHB SRL** VIA BERNASCONE 16 VARESE - **TECNO BIT DI VAINO' MARCO** VIA DON LOCATELLI 26 VERGIATE (VA) - **SOFTDREAM SNC** VIA BINDA 125 DOMODOSSOLA (VB) - **TELEMATICA SYSTEM** VIA CANNA 6 VERBANIA - INTRA - **MEGA-LO-MANIA** VIA G.FERRARIS 92 VERCELLI - **TRONY** P.LE CONTINENTE VERCELLI - **CARREFOUR** VIA ENRICO MATTEI MARCON (VE) - **PANORAMA SPA** "VIA S. ORSATO, 13/15" MARGHERA (VE) - **SCAGGIARI SNC DI SCAGGIARI** PIAZZA MAZZINI 10 ASIAGO (VI) - **TAROCCO FRANCO** VIA VENEZIA 35 COSTABISSARA (VI) - **MUSIC TARGET SAS** VIA POLA 20 TORRI DI QUARTESOLO (VI) - **BUSSOLA SPA** VIA VERONA 12 BUSSOLENGO (VR) - **CORSINI UFFICIO SNC** VIA MILANO 9 PESCHIERA DEL GARDA (VR) - **COMPUTERS CENTER SNC** DI VIA QUADRATO 92 VILLAFRANCA (VR) - **COMPUTER MEDIA SNC** PORTA TARQUINIA 14 TARQUINIA (VT) - **COMPUTER DOC SAS** VIA AFFACCIO 71 VIBO VALENTIA

Qualità Interattiva.

Microsoft

NEWS

LA EIDOS CHIUDE L'AFFARE PSYGNOSIS...

Mancano ancora le firme nero su bianco, ma l'affare sembra ormai concluso: la Eidos Interactive sta per acquistare la Psygnosis. Il periodo sembra propizio, visto che le acquisizioni e le voci si susseguono a ritmi frenetici dall'inizio dell'estate. Gli affari già conclusi, non di poco conto, includono l'incorporazione dei Westwood Studios nella Electronic Arts (in barba all'ignoto destino della Virgin Interactive) e l'acquisto da parte della stessa Eidos della Crystal Dynamics, per la non trascurabile cifra di 46.5 milioni di dollari. La Psygnosis venne acquistata dalla Sony nel maggio del 1993, e la software house inglese è stata cruciale nel lancio della PlayStation, segnando alcuni hit di grande successo come Formula 1 e Wipeout. Tuttavia, già nel 1996 la casa giapponese aveva mostrato la volontà di liberarsi della scomoda "serpe in seno", visto che lo sviluppatore inglese ha sempre mantenuto la più ferrea indipendenza, pubblicando giochi anche su piattaforme concorrenti. Sony ha poi desistito, anche perché, probabilmente, all'epoca non c'erano acquirenti per la cifra richiesta (circa 350 milioni di dollari). Ora, però, la situazione sembra insostenibile, soprattutto dopo che ai recenti E3 ed ECTS lo stand Psygnosis offriva un colpo d'occhio un po' troppo all'insegna del Nintendo64. Insomma, Sony non regge più una situazione che si fa difficile, perché se è vero che la libertà della software house non è mai stata messa in discussione, può risultare complicato fare convivere due interessi così diametralmente opposti. Non significa di certo che Psygnosis non svilupperà più software per PlayStation, comunque, perché la stessa indipendenza professata verso Sony verrà conservata con Eidos, la quale peraltro è attualmente impegnata nello sviluppo di titoli per DreamCast e per la stessa PSX.

...INTANTO LA ACTIVISION NEGA...

Non è finita: altre voci davano la Activision come in procinto di essere acquistata dalla francese Infogrames. Questa voce ha messo in ombra il recente accordo stipulato dalla casa inglese con LucasArts, che prevede diritti esclusivi di distribuzione e pubblicazione in Inghilterra e in alcuni mercati minori europei. Bruno Bonnel, presidente di Infogrames, ha personalmente definito la notizia come "bullshit" (traduzione censurata). Il vice-presidente di Actrivision Bob Dewasr, dal canto suo, ha sottolineato come la sua compagnia sia ora nella posizione di comprare, e non di farsi comprare; l'uno-due messo a segno sull'importante mercato inglese con l'acquisizione di Centresoft prima (un grande distributore) e con l'accordo LucasArts dopo (strettamente legato al primo) rappresenta un segnale di grande forza da parte della software house. Tra le altre cose, la Activsion ha anche stipulato un contratto di licenza relativo ai diritti di Toy Story II.

...E LA ELECTRONIC ARTS NON SI ACCONTENTA

Dopo il gran colpo messo a segno con l'acquisizione degli Westwood Studios, praticamente una garanzia, la EA mira ancora a espandere il suo impero valutando l'acquisto della Radical Entertainment, la software house di San Francisco responsabile della linea di giochi legata al network ESPN. Pare che le due compagnie stiano studiando i dettagli dell'affare, che potrebbe verificarsi entro la fine dell'anno. Con questo ulteriore accordo, la EA arriverebbe ad avere una linea sportiva contro cui è impossibile competere, e supererebbe di parecchio il miliardo di dollari di fatturato annuo.

LA MICROPROSE RESTA IN GINOCCHIO

Altro giro, altra acquisizione: parliamo ora dell'affare Hasbro-MicroProse, che si sta concludendo con un pesante taglio ai dipendenti della compagnia americana. Oltre 50 membri dello staff MicroProse dovrebbero perdere il proprio posto di lavoro, e persino l'attuale presidente Steve Race potrebbe andarsene. La Hasbro, dal canto suo, ha appena annunciato il completamento dell'affare, stimato in 70 milioni di dollari; la MicroProse è quindi a tutti gli effetti una sussidiaria Hasbro. Primo progetto è naturalmente mettere a frutto il know-how strategico e simulativo della compagnia, senza precludersi l'apertura a mercati quali DreamCast, N64 e PlayStation.

L'ECTS NONOSTANTE TUTTO CRESCE

Le grandi software house ormai lo snobbano, voci insistenti lo danno ormai per defunto a favore di un probabile E3 Europeo (o E4, come dovrebbe chiamarsi), eppure l'ECTS edizione 1998 ha fatto segnare una crescita rispetto all'edizione dello scorso anno. Sono stati 21.297 i visitatori, un dato leggermente superiore a quello del '97, annata che aveva attratto 20.140 persone. Erano oltre 55 i paesi rappresentati, e tutto sommato la fiera si è rivelata più che accettabile anche a livello di contenuti, con le prime mondiali di diversi titoli PC e con la presentazione europea di DreamCast e Game Boy Color.

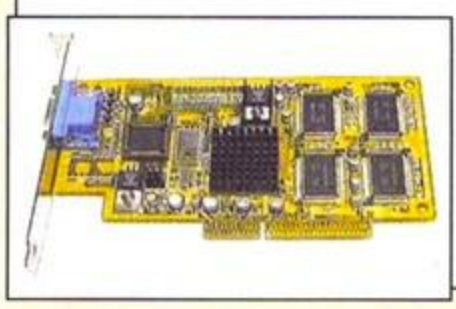
LA 3DFX VA IN TRIBUNALE

La 3Dfx ha citato in giudizio la compagnia concorrente nVidia, produttrice della nota serie di chipset Riva, per aver utilizzato la tecnologia multi-texturing propritaria di 3Dfx nel suo recente chip TNT. A quanto dichiara la compagnia che ha inventato le schede Voodoo, questa presa di posizione legale arriva dopo "svariati tentativi di sistemare le cose in modo accettabile direttamente con la nVidia". Grega Ballard, CEO di 3Dfx Interactive, si è dichiarato dispiaciuto per l'incidente, ma ha anche sostenuto che è dovere della sua compagnia difendere la proprietà intellettuale in nome dei suoi dipendenti, degli azionisti e dei partner aziendali. La

DOVE ANDREMO A FINIRE?

Sto leggendo con malcelata meraviglia la press release riportante i dettagli tecnici del nuovo Permedia 3 di 3Dlabs, processore 2D, 3D e video digitale i cui primi campioni di prova saranno resi disponibili per gli sviluppatori verso la fine di quest'anno. Tra questi, contenti di poter mettere le mani sul nuovo gioiellino dell'accelerazione 3D ci sono, tra gli altri, la Rage Software [Incoming], i Criterion Studios, la Interplay [Fallout II], la Acclaim [Turok 2], la STB [Velocity 128] e la Diamond Multimedia [Monster II].

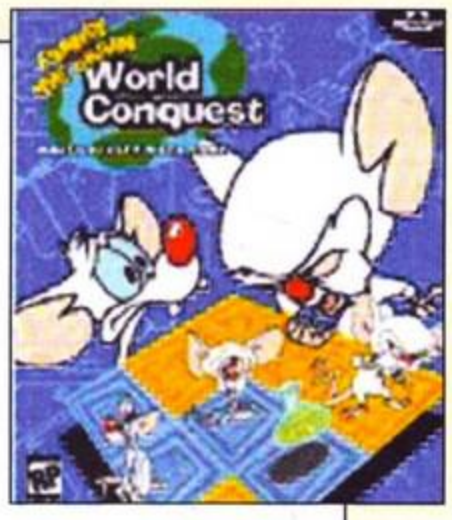
Ma vediamo di condividere insieme le impressionanti specifiche del chip che verrà montato sulle schede video acceleratici di prossima generazione: dotato di una larghezza di banda a 128 bit, sarà costruito con tecnologia a .25 micron [esattamente come avviene oggi per il Pentium II], sarà in grado di processare 250 milioni di texel al secondo [ovvero pixel di texture: pensate che il Voodoo2 di 3Dfx ne gestisce 'solo' 90 milioni!], effettuerà in un solo ciclo di clock il bump-mapping, il dual texturing, lo Z-buffering, l'alpha blending, il fogging e il trilinear filtering [se non capite niente di quello che ho detto non crucciatevi, è normale: sappiate che comunque è roba che poi nei vostri gioconi vi fa piacere trovare]; supporterà in maniera nativa le DirectX 6 di Microsoft, cosa che gioverà non poco agli sviluppatori [oltre che alla casa di Bill]; sarà il primo processore a offrire il Virtual Texturing, ovverosia una vera e propria memoria virtuale in grado di caricare, tenere in memoria e all'occorrenza scaricare dalla memoria le texture dei giochi, il tutto tramite un accesso diretto alla memoria dedicato [DMA]. Il Permedia 3 supporterà pienamente l'AGP 2X, il PCI 2.2 e potrà montare on-board da 4 a 16 mega di memoria SDRAM e SGRAM dotate di velocità fino a 200 MHz. Il suo RAMDAC a 270 MHz gli permette risoluzioni 1280x1024@137Hz, 1600x1200@96Hz e 1920x1080@90Hz [ma che razza di monitor dovremo avere?]. Inutile dire che avremo la possibilità di vedere i filmati MPEG-2 dei DVD grazie alla decodifica hardware gestita dal processore medesimo, che potrà avvalersi anche di due uscite video da 80Mbit/s per il segnale esterno. Se il Voodoo2 si comincia ad apprezzare con un PII 400, pena non riuscire a sfruttarlo adeguatamente a causa del collo di bottiglia rappresentato dal processore non abbastanza potente, col Permedia 3 [che ha una potenza e un'architettura paragonabile ai PII attuali] bisognerà aspettare almeno lo Xeon Cascades o il Merced per sperare di vedere le sue vere potenzialità. Non so, si parla sempre più spesso di technology push, ma qui mi sembra che si stia esagerando un tantino...



Claudio

L'ACTIVISION FIRMA CONTRATTI SU CONTRATTI

Tempo di affari grassi per l'Activision, che dopo Activate 98 non sembra volersi concedere un momento di pausa. Di prima mano è la notizia dell'accordo siglato dalla casa californiana con la software house SouthPeak Interactive per la distribuzione e la commercializzazione dei suoi prossimi titoli nei due anni a venire. I primi prodotti che vedranno la luce sotto l'egida dell'Activision saranno Dark Side Of The Moon [niente a che vedere con il più bel disco dei Pink Floyd], un'avventura 3D ambientata nel futuro e che sfrutterà una nuova tecnologia sviluppata dalla SouthPeak medesima denominata Video Reality (R), una sorta di QuickTime VR molto ma molto più evoluto, e che farà da motore grafico anche per 20.000 Leagues Under The Sea, gioco ispirato al romanzo di Jules Verne. Oltre a questi due prodotti la SP rilascerà entro la fine dell'anno una serie di prodotti per bambini, su licenza della Warner Bros: Animated JigSaws e Crazy Paint, utility per disegnare e realizzare animazioni con il computer, Pinky And The BrainTM World Conquest [il gioco di Mignolo e il Prof.! Il cartone animato più geniale degli ultimi dieci anni! "Che facciamo domani sera, prof.?" "Quello che facciamo tutte le sere, Mignolo: tentare di conquistare il mondo!"], e Looney Tunes Daily Desktop, un calendario per Windows95 espressamente dedicato al mondo dell'infanzia. Mi rendo conto che questa notiziuola da sola è sì interessante, ma fino a un certo punto: in fin dei conti, a parte le avventure 3D menzionate sopra, non ci sono prodotti che interessano particolarmente i pacati lettori di TGM, da sempre dediti al sangue e alle carneficine digitali. E allora ecco per voi un'altra piccola perla, che porta la firma dell'Activision, questa volta a fianco di quella della 2015, Inc., piccola software house indipendente degli States, responsabile dello sviluppo del Mission Pack di SiN, annunciato capolavoro della Ritual Entertainment, in arrivo nei prossimi mesi. Se avete già dato un'occhiata alla voce dei "pacchi istantanei" avrete già letto dell'imminente uscita di Shogo e del suo Expansion Pack: con una operazione analoga la Activision mette le mani avanti e fomenta l'interesse per un gioco che ormai da anni è atteso dall'intera comunità videoludica mondiale. Nel pacco troverete le solite cose, ovverosia tredici nuovi livelli, armi e mostri mai visti prima, un intreccio inedito che promette sorprese e colpi di scena relativi agli stessi protagonisti del gioco originale, Blade per primo. È interessante questa nuova tendenza di licenziare lo sviluppo degli add-on dei prodotti prima ancora che l'originale sia disponibile per il pubblico, se pensiamo al tempo che è passato tra l'uscita di Quake e il suo primo mission pack. Che si stia accorciando drasticamente il ciclo di vita di un videogioco?



Claudio

ANCORA UNO SHOCK PER IL SISTEMA?

Era il 1994 quando la Electronic Arts pubblicò un titolo dell'allora sconosciuta Looking Glass. Il gioco si chiamava System Shock, raccontava di un mondo cyberpunk e fantascientifico, assai simile a quelli che si trovano nei romanzi di William Gibson. Un mondo apparentemente senza speranza, in cui il protagonista si muoveva alla ricerca della sua identità e della propria salvezza. Un plot adulto e intrigante, una combinazione di avventura e gioco di ruolo che ne decretarono un successo incredibile, tanto che ad oggi risulta il sesto gioco più venduto nella storia. A distanza di quattro anni la Looking Glass [finalmente!] ritorna sulle scelte fatte allora di non pubblicare alcun seguito per il suo capolavoro, annunciando che è in fase di sviluppo System Shock 2, a opera della Irrational Games, casa di sviluppo nata da una costola della LG medesima, composta - guarda caso - dagli stessi che realizzarono l'originale di allora. Uno degli aspetti assolutamente inediti che il gioco presentava, e che rompeva gli schemi convenzionali del videogame come venivano allora concepiti, era la visuale di gioco, in tre dimensioni, esattamente come DooM, anzi di più: il giocatore poteva alzare e abbassare lo sguardo, inginocchiarsi e saltare, come sarebbe stato possibile solo con Hexen un anno dopo. Al giorno d'oggi probabilmente sarà un po' difficile creare un prodotto così originale e innovativo come fu il predecessore, perché oggettivamente ne abbiamo viste di un po' tutti i colori. Sappiate comunque che il motore grafico che muove il titolo sarà lo stesso Dark Engine che si occupa di ricreare le cupe [che gioco di parole!] atmosfere di "Thief: The Dark Project": ambienti con colori a 16 bit, luci dinamiche e via di questo passo, dunque. Le promesse di mantenere il feeling dell'originale, ovverosia un incredibile misto di avventura, combattimento e gioco di ruolo, sia a livello di plot che di costruzione ed evoluzione del personaggio [che di inventario: ricordo che era veramente elegantissimo e comodo, un esempio troppo poco seguito in futuro] comunque sono state fatte; resta solo da vedere se saranno mantenute. Dall'alto del nostro scetticismo attendiamo di mettere le mani sul titolo finito prima di lasciarci andare a manifestazioni di entusiasmo che già in passato hanno portato non poche delusioni.

Claudio

VOLI ILLIMITATI III

Sembra non voler conoscere battute d'arresto la serie di videogiochi della Looking Glass che l'hanno fatta balzare all'attenzione dell'intera popolazione videoludica quando, circa tre anni fa, presentò al mondo Flight Unlimited. Io stesso, che a parte F22 Lightning non ho mai amato particolarmente i simulatori di volo, ebbi occasione di provarlo in quanto fornito in bundle con la vecchia 3DBlaster PCI (che scheda...), e ne rimasi letteralmente sconvolto per l'impressionante qualità della grafica (anche se devo ammettere che si trattava di uno dei primi titoli accelerati che vedevo in vita mia: lo stupore era massimo), per la resa del modello fisico (assolutamente incredibile) e per la sensazione di libertà che trasmetteva il gioco: una sorta di New Age del ludo elettronico, in cui la frenesia, la fretta, l'adrenalina di DooM rimanevano a terra nel momento in cui ci si alzava in volo e ci si poteva letteralmente dimenticare di tutto, svolazzando per fotorealistici paesaggi senza null'altro da fare (o quasi). E siamo giunti al capitolo terzo della serie, presentato alla MicroWINGS Flight Simulation Conference di Orlando, Florida, tenutasi lo scorso 21 agosto. Pubblicato sotto l'etichetta Electronic Arts, il gioco riprodurrà fedelmente (con risoluzioni dell'ordine di un pixel per metro di terreno rappresentato!) la zona circostante Seattle, compreso il nevoso Monte Rainier e lo Space Needle, attraverso laghi e declivi collinari della zona fino alla città stessa. Il nuovo motore grafico consentirà di aver oggetti animati a terra [come barche, automobili e veicoli aeroportuali], oltre a un'eccellente illuminazione a terra durante le ore notturne; è stata studiata e messa a punto una raffinata fisica delle condizioni atmosferiche che influenzeranno [maggiormente rispetto al passato] il comportamento dei velivoli, variabile in tempo reale. Il loro stesso numero aumenterà, grazie a cinque nuovi modelli da pilotare: un deltaplano, un vecchio aereo storico, un aliante, un microaereo costruito in casa e un jet da 5 milioni di dollari per 450 tonnellate di dislocazione aerea. Caratteristica peculiare della serie, torno a ripeterlo, la 'tranquillità' ma allo stesso tempo l'incredibile realismo di un gioco che, grazie anche all'istruttore interattivo, diventa una vera e propria scuola di pilotaggio oltre che un piacevolissimo momento di relax tra un livello di Unreal e una gara a Carmageddon II. Attendiamo l'inizio dell'anno prossimo con illimitata ansia [che spiritoso...]!

Claudio

L'AMD AFFILA LE UNGHIE

Ragazzi, forse non ve ne siete accorti ma quello dei computer non è un mondo sereno, in pace con se stesso e gli altri, in grado di regalarci solo felicità, svago e gaiezza: è un universo in guerra. Una guerra feroce che si combatte fuori e dentro i PC: Netscape vs. Microsoft, corti federali vs. Microsoft, AMD vs. Intel. E proprio su questo fronte la battaglia si fa sempre più accesa: entrambe le fazioni stanno scaldandosi per lo scontro che per l'anno prossimo si prefigura accesissimo. Imminente è l'arrivo dell'Intel Xeon, il nuovissimo processore da 700 e passa MHz con tecnologia .18 micron per server e workstation, destinato a soppiantare il fallimentare Pentium Pro, campione di non-incassi. La CPU verrà installata su Slot 2, ennesima variante basata su architettura proprietaria Intel [ovviamente incompatibile con quella su cui molti di noi montano i costosi P2]. AMD non sta certo a guardare e ha annunciato per la seconda metà del 1999 l'uscita sul mercato del suo K7, diretto rivale [in termini di potenza e costo] del già citato Xeon e forse anche Tanner. La speranza di replicare e rinverdire i fasti del Socket 7 [il famoso zoccolo in cui si potevano, a scelta, alloggiare Pentium, Pentium MMX, Cyrix e AMD K6 e K6-2] è destinata a morire presto: analogamente alla scelta di Intel di cambiare slot per il processore e di conseguenza obbligare l'utente a fornirsi di una nuova scheda madre, anche AMD ha optato per un alloggiamento, chiamato prosaicamente Slot A, meccanicamente uguale allo Slot 1 ma differente dal punto di vista elettrico: questo vuol dire che la casa potrà comprare la plastica e i pezzi meccanici ormai in scadenza presso Intel a poco prezzo, mentre noi poveri utenti finali dovremo, ancora una volta, cambiare la piastra madre per poter fruire della nuova CPU. L'architettura del bus di sistema è quindi diversa per i due processori: Intel continuerà la strada del bus P6, mentre AMD, dopo l'accordo con Digital Equipment Corp., prosegue la strada del bus EV-6. I primi processori, che faranno il loro ingresso nel mercato mondiale verso la metà dell'anno prossimo, saranno costruiti con tecnologia .25 micron, avranno un chip-set a loro dedicato sviluppato da AMD stessa [poi dato in licenza a terze parti], e avranno velocità dell'ordine del mezzo gigahertz, esattamente 500 e 550 MHz, con una velocità di bus di 200 MHz [!]. Il rischio per AMD nel percorrere una strada totalmente isolata da Intel può rivelarsi totalmente fallimentare, visto che obbliga i compratori a disfarsi del vecchio PC, de facto, ma può d'altra parte rivelarsi vincente, soprattutto nel mercato dei PC di fascia bassa [low-end market, che occupa una rilevante fetta di mercato] dove la presenza di un processore potente ma più economico [tradizionale politica dei prezzi di AMD che mette processori di paragonabile potenza al 25% in meno del prezzo del diretto rivale Intel] può fare la differenza. Staremo a vedere, come al solito, costretti a pagare [e non solo moralmente!] di tasca nostra le conseguenze di queste guerre intestine.

Claudio Eisenhower

PACCHI ISTANTANEI

La Instant Access, software house londinese specializzata in extension pack per ogni sorta di giochi [qualcuno si ricorda il bellissimo Perfect Gran Prix Track Pack per GP2?], sta per riversare sugli scaffali dei nostri pusher di fiducia un terzetto di pacchi mica da ridereT. Il primo riguarda Flight Simulator 98 e si intitola "Perfect Flight Deluxe: Hong Kong 99". In questa estensione del popolarissimo gioco della Microsoft troveremo il più importante aeroporto civile del mondo, il Chek Lap Lok di Hong Kong che, inaugurato il 6 luglio di quest'anno, sostituisce il Kai Tak nella città orientale. Lo sviluppo dello scenario è stato portato avanti da un team di esperti in materia, utilizzando persino gli stessi piani di progettazione al fine di offrire il massimo del realismo al giocatore. Dato che Chek Lap Lok funge anche da Hub della Cathay Pacific, già che c'erano i programmatori della Instant Access hanno aggiunto quattro velivoli attualmente in uso presso la flotta di quella compagnia, e precisamente: Boeing 747-400, 777-200, Airbus 330-300 e 340-300, tutti con i loro pannelli di comando riprodotti con fedeltà certosina. Atterraggio previsto per la fine del mese.

Il secondo pacco in arrivo si chiama Subversion, e riguarderà il famoso e controverso Incoming, pubblicato dalla Rage e recensito qualche mese fa dal prode SS in esclusiva per TGM, dopo un colpo di mano d'altri tempi. Per qualcuno l'arcade era un vero e proprio capolavoro [e il nostro caporedattore rientra tra questi] mentre per altri si trattava semplicemente di uno sparatutto visivamente impressionante ma nulla più, arrivando a definirlo a tratti noioso [e io mi metto in questa fazione, sicuro di scatenare le ire del Grande Felino](mi sa che in redazione ci rivediamo a dicembre... NdSS). Comunque la pensiate, sappiate che questo Subversion sembra destinato a dare nuova linfa al gioco, dato che offre una storia che si lega direttamente a quella del gioco originale, creando così un vero e proprio sequel, nuovi veicoli nemici e alleati [quindi nuove astronavi da guidare: yum!], ben quarantotto missioni e nuove ambientazioni per questi ultimi. Il pacco sarà compatibile con entrambe le versioni di Incoming pubblicate, ovvero quella retail [comprata nei negozi] e quella OEM fornita in bundle con alcune schede acceleratici 3D. Il prodotto dovrebbe vedere la luce in questi stessi giorni a un prezzo, esattamente come gli altri, di poche decine di migliaia di lire.

Il terzo e ultimo pacco è la vera e propria ciliegina sulla torta di questa voce, dato che contribuirà solo ad aumentare l'hype per un titolo di imminente uscita. Ebbene sì, non è ancora uscito il gioco e già si parla del suo Extension Pack: mi riferisco a "Shogo: Mobile Armour Division" della Monolith, cui TGM già aveva dedicato una ampia preview a cura di Stefanous Gaburri. Il titolo è previsto per ottobre, mentre il relativo pacco [di cui non si conosce ancora il nome] dovrebbe fargli compagnia entro la fine dell'anno, a meno di tre mesi di distanza. Niente male, come operazione commerciale: in questo modo la Monolith potrà concentrarsi sul seguito del gioco, dato che il mission pack è già pronto, mentre l'interesse e la longevità [e di conseguenza le vendite] del titolo aumenteranno. Ma cosa troveremo di bello nel CD che la Instant Access venderà a dicembre? Presto detto: due nuovissimi MCA [Mobile Combat Armor, ovvero i robottoni giganti], 20 missioni equiripartite tra quelle a terra e quelle sul robot, nuove armi per tutte e due le situazioni di gioco, un miglioramento delle intelligenze artificiali dei nemici e degli alleati [oddio, non è che questo giovi particolarmente al prodotto originale], e una naturale evoluzione della storia di Shogo che presenterà nuovi personaggi, contribuendo maggiormente a creare quella atmosfera da Anime giapponese che permea tutto il gioco. Yatta!

Claudio Sganga

NEWS

3Dfx era già arrivata alle cronache giudiziarie in merito alla questione nata con la Sega attorno a DreamCast, che si è conclusa con una buonuscita da svariati milioni di dollari. Soltanto grazie a questo "pagamento" la 3Dfx eviterà di presentare bilanci in rosso per il prossimo trimestre d'esercizio fiscale.

IL DREAMCAST PARTE CON SEGA RALLY 2

Mancano meno di due mesi al lancio di DreamCast in Giappone, previsto per il 21 novembre, e finalmente si conoscono i primi due titoli certi di essere accompagnati alla macchina al suo debutto: si tratta di Sega Rally 2 e Virtua Fighter TB. La Sega, dunque, non rinuncia alla propria tradizione ed esordisce con due titoli di sicuro impatto presso il suo pubblico. Sega Rally 2 altro non è che la conversione del coin-op, mentre Virtua Fighter TB pare che stia per "Team Battle", e dovrebbe probabilmente sfruttare il modem integrato nella macchina per sfide multiplayer online. Il DreamCast, ve lo ricordiamo, è una console a 128-bit che opera tramite Windows CE, e utilizza il chipset PCX-2 di PowerVR.

LA IOMEGA IN TRIBUNALE

PERCHE' LO ZIP FA RUMORE

La Iomega è stata citata in giudizio per via di un strano rumore che pare provenga da alcuni modelli del popolare drive Zip, che potrebbe indicare un malfunzionamento della periferica o una perdita di dati. L'accusa è stata depositata il 10 settembre presso un tribunale del Delaware, ma la compagnia rifiuta le accuse definendole infondate. Secondo dati interni, circa l'1.5% dei clienti Iomega si rivolge all'assistenza citando il problema (il drive produrrebbe una specie di strano "click"); si tratta in particolare di utenti Mac. La Iomega aveva già avuto problemi con la versione Plus dello Zip qualche mese fa, poiché i drive perdevano inspiegabilmente informazioni relative a file di tipo spreadsheet. Pare che il problema in oggetto attualmente si verifichi soltanto con drive SCSI montati in cascata, ma la Iomega nega che possa effettivamente verificarsi una cancellazione accidentale delle informazioni.

CELERON E PENTIUM II, LE NOVITA' INTEL

Non sembra volersi fermare l'impressionante oputput di nuovi modelli della linea Pentium II. La Intel ha appena reso disponibile un nuovo modello a 450MHz, e due nuovi processori della serie Celeron da 300 e 333MHz. "I nuovi processori Pentium II e Celeron costituiscono la base per nuovi sistemi da offrire per il rientro degli studenti a scuola o in previsione della futura stagione natalizia", ha dichiarato Sean Maloney, vice-president Intel per le vendite e il marketing. "I processori Pentium II, in combinazione con i migliori prezzi di PC, rendono disponibili potenti sistemi per oggi e per domani, mentre i personal computer basati sui processori Celeron permettono l'accesso all'uso del personal computer a una massa di nuovi utenti". Con il processore Pentium II a 450 MHz si ottiene un miglioramento di prestazioni* fino al 10% in più rispetto al processore Pentium II a 400 MHz e una garanzia dell'investimento valida sia per utenti business che per utenti consumer. Anche i server di fascia entry-level e le workstation beneficiano notevolmente dei miglioramenti di prestazioni del processore Pentium II. I nuovi sistemi basati su questo processore gestiscono un'ampia gamma di applicazioni aziendali consolidate ed emergenti e permettono di dare soluzione ai problemi dei colli di bottiglia che si creano nelle applicazioni, ad esempio gestionali o grafiche, comuni ai sistemi a processore singolo o doppio. Tutti questi sistemi operano con bus a 100 MHz, permettendo una comunicazione più rapida tra il processore e le altre parti della macchina. I processori Intel Celeron a 333 MHz e 300A MHz includono 128 KB di memoria cache di secondo livello sul nucleo del processore stesso. Questi miglioramenti apportati alla famiglia dei processori Celeron rendono possibile la gestione dei più comuni programmi business e consumer e l'accesso a Internet a una vasta fascia di nuovi utenti di PC. Progettato per soddisfare le esigenze specifiche di utenti di PC di base, i processori Intel Celeron a 333 MHz e 300A MHz forniscono un miglioramento di prestazioni rispettivamente fino a 38 e 25% rispetto al processore Intel Celeron a 300 MHz. Per quanto concerne invece il nuovo Mendocino, vi rimando alle nostre pagine Hardware.

LO STANDARD DEI MODEM, FINALMENTE

La ITU (International Telecommunications Union), che ha sede a Ginevra, ha finalmente dato l'approvazione finale al V.90, il nuovo standard di comunicazione per i modem a 56K. Si conclude così un tortuoso cammino che ha dapprima visto la concorrenza tra i due protocolli X2 e K56Flex, e poi si è lentamente risolta con la presentazione del V.Pcm, successivamente modificato in V.90. Mancavano solo alcune questione burocratiche, finalmente risolte, è lo standard c'è. Ora gli acquirenti non dovranno più preoccuparsi di acquistare un modem confacente allo standard supportato dal loro provider, o viceversa, visto che tutti i 56K saranno intercomunicanti fra loro. L'adeguamento dei provider avverrà piuttosto rapidamente, mentre per gli utenti sarà sufficiente aggiornare le flash Rom dei modem; questi continueranno comunque a funzionare anche senza aggiornamento, posto che ci si colleghi a un provider che supportava, in precedenza, lo standard corretto. Esiste anche una proposta della FCC volta a modificare il cavillo tecnico che impedisce, di fatto, ai 56K di esprimere tute le loro potenzialità, essendo per legge la velocità dei sistemi telefonici limitata a 53K. Questa regolamentazione venne adottata nel 1967 per evitare interferenze nelle chiamate vocali, ma con le linee odierne e le centraline digitali, non ha più senso.

BILL GATES A DEVDAYS 98

Si è svolta a inizio settembre l'attesa conferenza DevDays 98, che ha visto la partecipazione di Bill Gates alla manifestazione di Milano, e in videoconferenza anche a quella di Roma. In

NEWS

occasione del suo odierno intervento a DevDays, organizzato in collaborazione con Mondadori Informatica Education, e al lancio della versione 6.0 del sistema di sviluppo Microsoft Visual Studio, Gates ha ribadito l'impegno della società in favore di un più elevato livello di "customer satisfaction" nel settore Enterprise. Visual Studio 6.0 contiene infatti una serie di strumenti che permettono alle soluzioni Microsoft di operare efficacemente con le altre applicazioni nei differenti contesti aziendali. Bill Gates ha inoltre sottolineato come il "sistema nervoso digitale" aziendale consenta di scambiare le informazioni senza barriere all'interno dell'azienda, tra le imprese e con gli utenti. L'edizione italiana del DevDays si è svolta alla presenza di ben 2.500 partecipanti fra sviluppatori e ISV: un successo che supera notevolmente i risultati precedenti e le più ottimistiche aspettative. "La nostra visione di sistema nervoso digitale è una vera trasformazione nel modo di gestire un'azienda", ha affermato Bill Gates. "E' un'opportunità per ricavare il massimo vantaggio dalla professionalità dei collaboratori aziendali e per contattare nuovi clienti. Realizzare un vero e proprio sistema nervoso digitale richiede la disponibilità di applicazioni eccellenti che si integrino con il sistema esistente e sappiano sfruttare i vantaggi del Web". Bill Gates ha inoltre ribadito l'impegno Microsoft nel rappresentare un punto di riferimento per le grandi organizzazioni, presentando fra l'altro le caratteristiche di Microsoft Visual Studio 6.0, particolarmente indicate per i gruppi di programmatori che devono realizzare applicazioni mission critical che connettano i mainframe IBM e i database Oracle. "I nostri utenti vogliono infatti che il nostro software funzioni a dovere anche con le soluzioni di altri fornitori e nei diversi dipartimenti", ha affermato Bob Muglia, Senior Vice President della divisione Applications and Tools di Microsoft. "Utilizzando Visual Studio, gli sviluppatori possono per esempio impostare le definizioni di database in Oracle, ottenere un accesso ad alta velocità al database Oracle via OLE DB, e persino creare sottoprogrammi PL/SQL per i database Oracle". Le nuove versioni di Microsoft Visual Studio e di Microsoft Office 2000 Developer (presentata nella stessa occasione), oltre a fornire un supporto esteso a Internet, ridurranno drasticamente i tempi di sviluppo.

PRONTA LA BETA 1 DI OFFICE 2000...

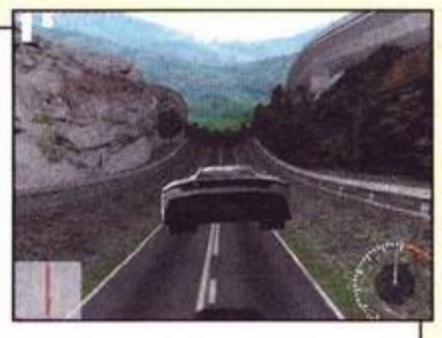
La Microsoft ha distribuito a 20.000 clienti-pilota una prima beta del nuovo pacchetto Office 2000. Secondo la compagnia di Bill Gates si tratta della prima famiglia di applicazioni a mettere il Web a servizio dell'utente e che consentirà di creare in modo naturale contenuti per il Web e di salvarli direttamente su un sito Web senza la necessità di convertire file o utilizzare strumenti speciali. In questo modo, Office 2000 rivitalizzerà le intranet statiche e le modalità di pubblicazione attraverso un unico webmaster, rendendo disponibile un ambiente collaborativo per creare e pubblicare documenti. In linea con questa strategia, Microsoft annuncia che la nuova versione del tool di creazione e gestione di siti Web, Microsoft FrontPage 2000, sarà inclusa in una nuova versione "high end" di Office 2000. "Siamo pronti a fornire già da subito la versione beta 1 di Office 2000 a un numero elevato di utenti per permettere loro di valutare per primi alcune delle nuove funzionalità di collaborazione per il Web della nuova versione di Office", ha affermato Steven Sinofsky, General Manager di Office in Microsoft. "I grossi investimenti effettuati permetteranno di mettere davvero il Web al servizio dei nostri utenti, senza per questo costringerli ad apprendere una schiera di altri nuovi strumenti". I gruppi di lavoro che faranno uso di Office 2000 potranno facilmente creare e pubblicare documenti sul Web, mentre Front Page 2000 - il tool di creazione e gestione di siti Web - permetterà di gestire integralmente il loro sito. L'insieme di questi due prodotti rappresenta una soluzione completa per ogni esigenza di creazione e gestione di siti Web. Microsoft ha progettato FrontPage 2000 per offrire agli utenti un'esperienza diretta e completamente integrata con Office 2000. Caratteristiche quali la condivisione dei menu e delle barre degli strumenti di Office, combinate in modo integrato con l'Editor e con Explorer, metteranno gli utenti di Office immediatamente a loro agio quando utilizzeranno FrontPage. In aggiunta, FrontPage 2000 offrirà un solido supporto di collaborazione Web con caratteristiche quali check-in e check-out a livello di pagina e funzionalità di gestione della sicurezza Web di facile utilizzo. Considerando il ruolo critico giocato nelle aziende tanto da Office che dalle Intranet, Microsoft ha ampliato di molto la portata della distribuzione della versione beta 1, permettendo a un numero considerevole di utenti di iniziare una precoce valutazione della prossima versione. I destinatari di Office 2000 beta 1 parteciperanno inoltre al programma beta di FrontPage 2000, previsto per l'autunno prossimo. Il progetto di Office 2000, tuttora in corso, ha come obiettivo la trasformazione delle informazioni di un'azienda in un patrimonio di risorse di pronto utilizzo e il conseguimento di risultati per gli utenti. Office metterà il Web al servizio dei suoi utilizzatori, ottimizzando il processo di collaborazione tra gli individui e la condivisione delle informazioni.

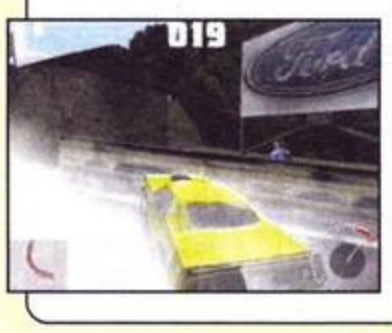
...E PRONTO ANCHE IL DEVELOPER KIT

E oltre alla beta, Microsoft ha anche inaugurato il programma Office 2000 Developer, che permette agli sviluppatori di creare e sviluppare rapidamente soluzioni personalizzate utilizzando Microsoft Office 2000. Nel discorso tenuto a Microsoft Developer Days '98, Paul Gross, Vice President della divisione Developer Tools di Microsoft, ha così presentato il progetto: "L'obiettivo di ogni sviluppatore è quello di sfruttare al massimo le potenzialità di Office nella creazione di soluzioni applicative", ha affermato. "Con Office Developer, gli sviluppatori disporranno di tutti i tool, i modelli e la documentazione necessari per estendere le funzionalità e realizzare il pieno potenziale delle proprie soluzioni basate su Office". Office 2000 Developer contiene numerose funzionalità volte a migliorare sensibilmente il livello di produttività degli sviluppatori che realizzano soluzioni applicative personalizzate, utilizzando Office e i suoi componenti. In Office Developer sono inclusi tutti i componenti presenti nella nuova versione di Office, quali il tool per la creazione e lo sviluppo di siti Web Microsoft FrontPage 2000. Office Developer contiene inoltre il sistema di controllo delle versioni Microsoft Visual SourceSafe,

PROVA DI GUIDA NUMERO 5

La serie Test Drive della Accolade è sempre stata presente, che io ricordi, nel mondo del divertimento elettronico, presentando titoli di alterno valore nel contesto dei quali veniva offerta al giocatore la possibilità di guidare macchine potentissime, sia vecchie che nuove, lungo tracciati di vario genere, ambientati perlopiù in città. Nelle prime versioni del gioco, quelle per Commodore 64 intendo dire, l'unica visuale di gioco era presa dall'interno della vettura, e il movimento del volante era assai poco realisticamente rappresentato da un puntino bianco sulla sua sommità, che si spostava lungo il cerchio proporzionalmente al raggio della curva che si stava affrontando. I tempi sono cambiati, e il puntino bianco sul volante non c'è più. Ma rimangono ancora le macchine da oltre 250 Kmh, appena uscite dalla catena di montaggio o dal garage di qualche collezionista. E questa volta i programmatori [nonché i responsabili del budget] non sembrano aver badato a spese, visto che saranno presenti ben 28 vetture con rispettive licenze, metà delle quali vecchie di un paio d'anni e altre poderose "muscle cars" di parecchio tempo fa: cito solo la Chrysler Viper GTS, la BMW Nazca, Jaguar XJ220, Acura NSX, Corvette del 1963 e del 1997, e Ford Camaro. Totalmente rifatto il motore grafico, che finalmente sembra veloce, fluido, iperrealistico [almeno per quel che riguarda la fisica delle vetture: sul fatto che continuino a svolazzare per lo schermo dopo un incidente non mi esprimo, è solo un gioco...], pieno di oggetti da rompere e con un sacco di biforcazioni e scorciatoie non 'lecite' implementate tramite l'altisonante Branching Technology [che per l'appunto significa tecnologia dei bivi], dettagliato all'inverosimile, con differenti condizioni climatiche e di luce. Le piste saranno diciassette, ambientate ai quattro angoli del globo, sulle quali ci si potrà affrontare in corse singole, competizioni e persino nell'intrigante Cop Chase Mode, che consiste nel saltare a bordo di una potentissima macchina della polizia e tamponare tutti per fermarli e multarli [ricordate Chase H.Q.? Che mito!] per benino. Un altro gradito ritorno è lo split screen, sia orizzontale che verticale a seconda dei gusti dei giocatori. Particolare attenzione è stata riposta nella colonna sonora del gioco che, analogamente ad altri titoli di corse [vedi Road Rash 3D], è impreziosita dalla collaborazione di band piuttosto sconosciute ma 'cattive', in grado di regalare musica adrenalinica e 'pompata' a sufficienza per gasare il giocatore. Io non li ho mai sentite nominare, ma voi ne sapete sicuramente più di me, quindi eccovi alcuni nomi delle 5 band che hanno creato la soundtrack del gioco: i KMFDM presentano, dal loro disco Wax Trax!, i pezzi Megalomaniac, Anarchy e Lein Un Lund; i Gravity Kills; Pitchshifter, che propone tre pezzi dal suo ultimo lavoro www.pitchshifter.com, ovvero Genius, Microwaved e W.Y.S.I.W.Y.G..
Come ebbi occasione di dire quando scrissi la preview di Grand Touring, la stagione delle corse per PC si preannuncia veramente densissima! Immagino le sfide sui 12 round che dovremo farci io, Jacopo e il Duspa per recensire tutto questo bendidio...





Claudio

SEMPRE PIU FILM

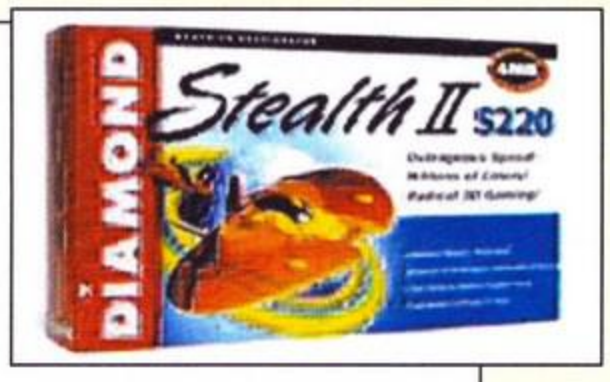
Credevate di esservi liberati dalla maledizione dei film tratti dai videogame, nevvero? E invece no! Dopo il film di Tomb Raider [sulla cui protagonista si fanno sempre più insistenti le voci che vedrebbero Elizabeth Hurley nel ruolo di Lara], quello di Wing Commander [di cui pubblichiamo una piccola foto] e di Tekken [in computer graphic], ecco una nuova accoppiata di 'tie-out': Duke Nukem e Command&Conquer. Del primo si parlava da tempo immemorabile, più o meno da quando uscì il terzo episodio del duca, e all'epoca si vociferava di Dolph Lungren o Brian Bosworth come protagonisti [ovvero i più tamarri personaggi di Hollywood]; se il nome dell'attore che dovrebbe impersonare il personaggio più carismatico dei videogame è ancora sconosciuto, la 3Drealms ha recentemente rilasciato un comunicato in cui afferma, testualmente: "Il film di Duke Nukem ha fatto un gran passo avanti, ieri [14 agosto, NdCT]. La bozza più recente della sceneggiatura è finalmente qualcosa che rappresenta quello che stavamo cercando. Noi [Threshold e 3Drealms, NdCT] abbiamo limato e riscritto il copione per sei mesi, ma finalmente abbiamo un plot che ci entusiasma, e crediamo farà felici i fan di Duke. Non possiamo entrare nei dettagli, come potete facilmente intuire — siamo spiacenti". Non molto, ma abbastanza per riservare una poltrona a Melzo per la sera della prima.
E la Westwood? Non se ne sta certo con le mani in mano, e ha affidato al produttore anziano [per carica, non per età] Donny Miele l'adattamento del gioco per il grande schermo, che sarà ambientato nel 21esimo secolo, ai tempi della guerra tra i GDI [Global Defense Initiative, i buoni] e la fratellanza dei NOD [i cattivi]; il film racconterà le storie di personaggi appartenenti alle diverse fazioni, nel pieno del conflitto, in un mondo altamente tecnologico devastato da una guerra che sembra appartenere più alle macchine che all'uomo. Speriamo che almeno ci risparmino una love story tra un soldato dei NOD e una crocerossina dei GDI... non si sa chi reciterà nel film, anche se viene piuttosto spontaneo pensare a Michael Biehn [Terminator, Aliens, Abyss] e James Earl Jones [Caccia a Ottobre Rosso, I Signori della Truffa], visto che hanno partecipato alle riprese di Tiberian Sun. Ai prossimi pettegolezzi gli aggiornamenti di rito.

Claudio Mollica

MPEG3 DIAMANTATI

Finalmente, dopo mesi in cui se ne parlava, dopo accavallarsi di voci di corridoio che ai più saranno passate inosservate, arriva la notizia, destinata a rivoluzionare il mercato della musica: Diamond Multimedia, affermato produttore di hardware di ogni genere [famosa soprattutto per i suoi 'mostri' Monster I e II, schede video che montano il Voodoo 1 e 2 di 3Dfx], ha immesso sul mercato Rio PMP300, un riproduttore portatile di file .MP3, il nuovo standard sonoro che sta letteralmente spopolando un po' ovunque, grazie a Internet e - perché no - TGM e altre riviste del settore che dedicano mensilmente sezioni dei loro CD di copertina ai riproduttori più famosi di questo formato sonoro, quando non file .MP3 di colonne sonore di videogiochi. In effetti questo standard, in grado di riprodurre brani musicali con la medesima qualità del formato CD ma in un dodicesimo dello spazio, pare non avere rivali in quanto a praticità ed eleganza. Veramente piccolo e vezzoso nell'aspetto, dotato di una presa per cuffie, il Rio PMP300 è poco più grande di un pacchetto di sigarette e permette di eseguire i soliti comandi di Play, Skip, Random Select di una canzone, ecc. Come da me ampiamente spiegato un paio di mesi addietro, il funzionamento del gadget si basa sulla presenza di una FlashRom card da 32MB in grado di memorizzare un'ora di musica in alta fedeltà e fino a 16 ore di sonoro di qualità vocale [al prezzo di 49.95 vi portate a casa un'altra mezz'ora di musica, per 99.95 invece un'altra ora, ergo altri 32Mb di ROM]: nessuna parte mobile, quindi, e questo vuol dire che nessuno scossone o balzo improvviso vi farà perdere una sola nota di quello che state ascoltando. L'alimentazione è costituita da una semplice pila stilo AA da 1.5V in grado di durare 12 ore, e nulla più. Un alimentatore esterno garantisce di poterlo usare anche dove c'è una presa di corrente. Sul sito Diamondmm.com gli acquirenti troveranno gli aggiornamenti per la FlashRom interna del riproduttore, anche se così, su due piedi, non vedo quali aggiornamenti possano servire a un Walkman (pare che entro breve usciranno gli MP4... NdSS).

Interessante è il bundle offerto con il prodotto, in vendita a 199.95 dollari [circa 350 mila lire]: un cavo parallelo e un adattatore per porta parallela per il Rio, in modo da poterlo collegare al PC e trasportare canzoni da un sistema all'altro. Poi c'è il Music Match JukeBox [versione completa], ottimo convertitore da CD a MP3 per creare, collezionare, ordinare e realizzare le proprie compilazioni. E per chiudere in bellezza un CD contenente un centinaio di .MP3 gratuiti. Cosa chiedere di più? Io non credo che lo strumento avrà un grandissimo successo commerciale, per via degli alti costi e dell'effettiva poca praticità che offre rispetto a un lettore di CD con incisi file .MP3 (vabbè, però non potresti ascoltarlo per strada... NdSS), ma si tratta comunque del primo prodotto del genere, ed è per questo che in apertura ho parlato di 'rivoluzione' per il mercato: se la Diamond, colosso dell'entertainment, rischia con una operazione del genere, allora possiamo stare tranquilli che nell'arco dei prossimi mesi molti altri produttori si getteranno nella mischia, garantendo a noi una grande varietà di prodotti e un drastico calo dei prezzi. E forse ci affrancheremo una volta per tutte dai CD audio...
Un'altra notiziuola che riguarda sempre la Diamond, non molto attinente al mondo del videogioco ma che fa bene al cuore: dovete sapere che in America, in Smart Valley, California, esiste una associazione non-profit, chiamata SmartSchool PC Day 2, dedita all'istruzione di bambini che, per loro handicap, necessitano di essere seguiti nell'istruzione, e questo viene fatto anche con l'ausilio dei computer. Ebbene, la società ha donato all'istituzione uno stock di schede video della serie Stealth con cui la scuola ha potuto equipaggiare i suoi sistemi. Bravi!



Claudio

MACCHINE MORTALI

Il nome Dethkarz non ha significato in nessuna lingua conosciuta, ma in inglese ha la stessa [simile, via] pronuncia di Death Cars, ovverosia macchine della morte. Se qualcuno di voi ha ricordo di Wipeout XL, e non vedo come potrebbe essere diversamente, sappiate che questo venturo titolo della Melbourne House [australiana?] ne ricalca fedelmente le orme, esattamente come il già anticipato S.C.A.R.S. della Ubisoft. Niente di più facile, e neppure di più divertente, dunque: la sfida sulle piste del gioco avverrà tra macchine che, per conquistare l'alloro della vittoria, dovranno essere più veloci e più cattive degli avversari. Un elevato numero di bonus da raccogliere lungo il tracciato permetterà di armare il proprio automezzo con ogni sorta di strumento di distruzione da provare sulle carrozzerie degli avversari. Se considerate che le piste non avranno neppure i guardrail e che saranno per la maggior parte del tempo sospese come i cavalcavia nostrani, anche lo speronamento può diventare un'utile mezzo per rallentare la corsa degli avversari. L'ambientazione futuristica, simile a quella del gioco della Psygnosis, catapulta il giocatore in un 25esimo secolo [diversamente da quanto ci hanno abituato i videogiochi] molto colorato, luminoso e in stile avant-garde. Qui i piloti si sfideranno lungo 12 diversi tracciati, ambientati in città fantascientifiche, in zone collinari chiamate Grand Keys, al Polo Sud e su Marte. Le vetture da poter scegliere sono ben 20, tutte caratterizzate da un diverso design, una variabile potenza e una maggiore o minore resistenza agli attacchi degli avversari. Le modalità di gioco saranno tre: Arcade, ovvero corsa senza impegno; Championship, la corsa per la coppa di campione [previsti diversi livelli di difficoltà, con le piste che diventeranno disponibili man mano che si vincono le leghe inferiori, come in Wipeout stesso o Screamer]; Time Trial, la corsa contro il tempo e se stessi, per imparare a padroneggiare ogni metro dei tracciati [sarà presente la "ghost" car, per fortuna]. I power-up da raccogliere lungo il tracciato saranno ben 11, di vario genere [usate un po' la fantasia e ne indovinerete almeno la metà] e foggia, e colpiranno gli avversari ma si ripercuoteranno anche contro di voi [il rinculo di un missile, per esempio, potrebbe farvi volare giù dalla strada], diminuendo l'effetto che avreste voluto sortire e costringendovi a uno sforzo tattico maggiore. Una piacevole notizia viene dalla rete: oltre a essere previsto il multi-player in tutti i modi che vi vengono in mente, Dethkarz godrà di aggiornamenti costanti forniti dalla software house che, analogamente a quanto fatto dalla Ubisoft con Pod, rilascerà nuove macchine e nuovi tracciati con cui ampliare il gioco originale.

Claudio

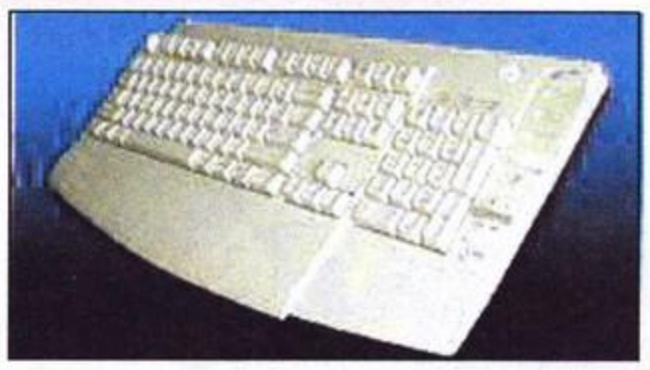
MACCHININE VIOLENTE

Qualcuno si ricorda di Off-Road, un vecchio gioco di corse in visuale isometrica in cui ci si metteva alla guida di un pick-up e si correva come forsennati, inseguendo soldi e nitroglicerina da immettere nel motore per avere l'effetto 'turbo'? E nel quale poi, alla fine della corsa, con i dindi raccolti si poteva potenziare la propria vettura migliorandone accelerazione, tenuta, velocità massima, ecc.? Nessuno? Lo temevo. Allora vi ricordate forse di Death Rally, un gioco di corse con visuale tipo Micromachines [e che sfruttava, tra l'altro, il motore grafico di Duke Nukem 3D, a dimostrazione della sua potenza e flessibilità] ma dai connotati vagamente più violenti e meno sportivi! Neppure questo? Vabbè, allora mi tocca di parlarvi di Excessive Speed, sviluppato dalla Chaos Works e pubblicato dalla Epic Megagames. Lo scenario è sempre quello: ventunesimo secolo, corse futuristiche. Anzi, corse e combattimenti. Come in altri titoli [tra cui il Death Rally summenzionato] oltre a cercare di arrivare primi al traguardo si dovrà fare attenzione a quello che i nemici hanno in serbo per noi e cercare di riservare loro le medesime cure, visto e considerato che le piste su cui si corre sono letteralmente disseminate di bonus più o meno letali per gli avversari: chi se ne impossessa, li usa. Semplice. Cito, in ordine sparso: spari dal retro della vettura, macchie d'olio [robetta tranquilla], mine, missili a ricerca calorica [e ci cominciamo a scaldare], pistole ghiaccianti, mortai e terremoti [e qui si ragiona]! La gestione delle vetture è analoga al vecchissimo gioco cui accennavo all'inizio: si parte con una vettura di base [da scegliere fra sei possibili, ognuna con le sue caratteristiche di accelerazione, potenza, scudo, ecc., più una segreta], e man mano che nel gioco si guadagnano posizioni e di conseguenza crediti è possibile avere accesso a nuove piste e a potenziamenti del mezzo, che riguardano ogni sua parte. La prima volta che giocherete troverete solo 4 piste; quando finirete il gioco invece vi accorgerete che saranno 14, percorribili pure in senso opposto, per un totale di 28 [che bravo che sono in matematica!]. Ambientazioni varie, dalla classica cittadella aliena alla foresta pluviale, dal paradiso [?] alle case infestate [??]. Le modalità di gioco possibili sono molte, e nel caso singolo prevedono di sfidare il PC in una gara a eliminazione [chi resta indietro al traguardo rimane fuori], o in un campionato 'classico' oppure in un grand prix, in cui si passa alla gara successiva solo vincendo quella corrente [come in Wipeout, per intenderci]. Per chi desidera giocare con gli amici c'è solo l'imbarazzo della scelta: split screen fino a quattro giocatori, modem, cavo seriale, LAN e TCP/IP. Ma la grafica? Eh? Vogliamo non parlarne? Anche qui tutto sa di già sentito: motore 3D, uso delle schede accelerate con tutti i loro begli effetti, palette di colori a 16 bit, ecc. ecc. Attendiamo con moderata ansia.

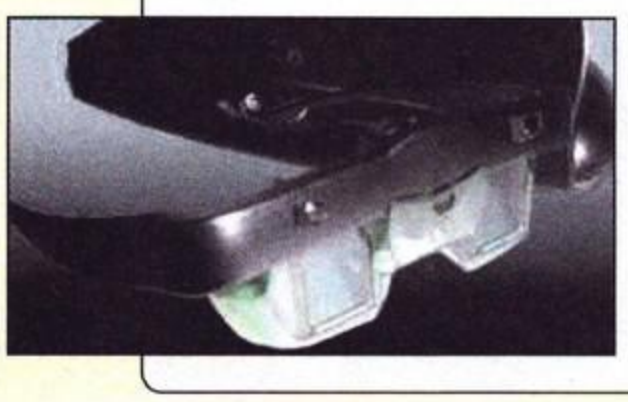
Claudio IronMan

PERIFERIE DI GIOCO PARTE SECONDA

Eccoci alle novità del mondo dei videogiochi che non riguardano quello che giocate, ma come lo giocate. La prima novità viene dalla H3D Entertainment e si chiama, guarda un po', H3D System: si tratta, in buona sostanza, dei soliti occhialini 3D che potrebbero o dovrebbero sostituire il monitor nel giocare a Quake e soci. In realtà questa volta sembra che un buon risultato sia stato raggiunto, a differenza di altri prodotti analoghi: in primis l'ambaradan a foggia di occhiale è estremamente leggero e non dovrebbe pesare troppo sul capoccione di chi lo indossa, ed è senza fili, lasciando a una tradizionale interfaccia a infrarossi da collocare sul monitor [previo collegamento alla scheda video] il compito di trasmettere i segnali all'occhiale. Quest'ultimo è alimentato da una pila stilo AA normalissima, e si spegne e accende nel momento in cui lo indossate. Da quello che si può leggere in rete, ovvero le impressioni di chi lo ha provato, i risultati non sono affatto male, anzi. Premesso che gli unici giochi finora supportati sono Quake 1 e 2 e Andretti Racing, vediamo di raccogliere qualche commento: i menù di Quake sembrano fluttuare davanti allo schermo, e la percezione di chi gioca è effettivamente di una certa profondità nel guardare gli ambienti tridimensionali della id [senza vomitare ogni minuto]. Nel gioco di corsa si è notato un notevole incremento del realismo, con lo spoiler anteriore effettivamente un po' più lontano dalle ruote, e con le vetture in fase di sorpasso che danno l'idea di una vicinanza altrimenti sconosciuta nel gioco normale. Il prezzo da pagare per questa esperienza è, in dollari, di 129.95 [circa duecento carte], senza nessun titolo in bundle; in termini di gioco si rileva una perdita della metà della risoluzione verticale in conseguenza del fatto che il sistema deve sdoppiare l'immagine sui due visori a cristalli liquidi nell'occhiale. A proposito, se indossate occhiali da vista non potete ovviamente usare anche l'HSD System.



La seconda novità non è proprio dedicata al mondo del ludo in esclusiva, ma potrebbe in qualche modo trarne beneficio, ed è la nuova tastiera ad accesso rapido IBM: una tradizionale 101/104 tasti che a destra presenta una parte nuova, contenente 14 tasti che, opportunamente configurati, risollevano il morale dell'utente, consentendogli di attivare molte funzioni con un solo fluido gesto; operazione che, di base, richiederebbe svariati passaggi o vari colpi di clic del mouse. Predefiniti ci sono i comandi del lettore CD di Windows95, per esempio, ma ad ogni tasto è possibile assegnare la combinazione che si preferisce tramite una semplice utility [io già mi prefiguro Taglia, Copia e Incolla e tutte le Fatality di Mortal Kombat 3]. Il prezzo è abbordabile, rimanendo leggermente superiore a quello di una tastiera di marca; la qualità è quella cui, in questo campo, ci ha sempre abituati l'IBM. Devo aggiungere altro?



Claudio

pienamente integrato con l'editor di Visual Basic for Applications. Infine, Office Developer comprende anche strumenti di produttività VBA, per creare rapidamente soluzioni basate su Office e applicazioni di terze parti VBA-enabled. Office 2000 Developer include anche strumenti di accesso ai dati che consentono agli sviluppatori di integrare con facilità i dati stessi nelle applicazioni Microsoft Office.

IMAC, E' GIA' UN SUCCESSO

La Apple sembra avere fatto la mossa giusta anche stavolta: il nuovo iMac è un successo mondiale. Siamo molto curiosi anche noi, e infatti riceveremo a breve una macchina in prova per darvi la nostra impressione. Nel frattempo comunque, sappiate che sono stati prenotati, nel solo week-end di lancio in Italia, ben 1000 esemplari. È interessante notare come il 25% degli acquirenti di iMac non era già utente Apple in precedenza. In molte città d'Italia, i rivenditori Apple sono stati letteralmente presi d'assalto da utenti e semplici curiosi in cerca di informazioni più precise sul nuovo computer Apple, caratterizzato da prestazioni tecnologiche all'avanguardia e da un design assolutamente innovativo e senza precedenti. La giornata di sabato 12 è stata interamente dedicata al lancio di iMac, ma già da venerdì sera alcuni negozi e locali, allestiti per l'occasione, hanno brindato al nuovo nato di casa Apple. In alcune città come Pescara e Napoli, iMac ha imposto il suo design fra mobili hi-tech e arredamenti avveniristici, conquistando l'interesse dei curiosi e confermando le scelte dei più fedeli, mentre a Bolzano i visitatori della Fiera Internazionale d'Autunno hanno potuto testarne la velocità e la versatilità. Con la cultura iMac si è infine incontrato a Pescara, dove la Libreria Feltrinelli lo ha ospitato tra i suoi volumi, come è avvenuto alla Festa Nazionale dell'Unità di Bologna, dove iMac è stato presente fino al 21 settembre nello stand della libreria. Il risultato numericamente più significativo si è registrato alla "Notte di iMac" - la manifestazione tenutasi presso Mondadori Informatica Multicenter a Milano - con un'affluenza totale di oltre 7000 persone, dalla mattina fino a notte inoltrata. Il 70% degli acquisti che sono stati effettuati è stato generato da clienti che non avevano mai posseduto un computer fino ad ora, a dimostrazione della capacità di iMac di andare oltre i tradizionali schemi del mercato IT e di conquistare nuove fasce di pubblico, grazie alla sua rapidità di collegamento a Internet, al design particolarmente innovativo e alla grande facilità d'uso, come da tradizione di casa Apple.
Ma le belle notizie non finiscono qui: oltreoceano il successo è ancora più tangibile: nella sola settimana antecedente al lancio più di 150.000 utenti hanno prenotato alla casa di Cupertino quello che già viene considerato "il computer dell'era Internet". Caratterizzato da un design decisamente unico e da funzionalità di accesso facilitato a Internet, iMac offre le superbe prestazioni dei PowerPC G3 a un prezzo estremamente competitivo. "iMac è un prodotto davvero unico e l'entusiasmo con cui è stato accolto dal mercato è per noi motivo di grande soddisfazione", ha dichiarato Steve Jobs, CEO ad interim di Apple Computer. "Ci stiamo impegnando al massimo per riuscire a soddisfare l'enorme richiesta". "Non avevamo mai registrato un simile successo nei nostri clienti per il lancio di un nuovo personal computer, sembra quasi che non sopportino l'idea di dover aspettare per avere iMac", ha commentato Jim Halpin, presidente e CEO di CompUSA. "Credo inoltre che il rivoluzionario modello proposto da Apple abbia le credenziali giuste per diventare il prodotto da noi più venduto in assoluto". "In venti anni di vendita al dettaglio nel settore IT, è la prima volta che registriamo ordini così elevati ancora prima che un prodotto sia disponibile sul mercato" ha aggiunto Tom Jacobs, CEO e presidente di Computer Town. "Abbiamo seguito con interesse ed emozione crescente negli anni le sfide di Apple", ha affermato Pierluigi Cetto di Easy Bite. "Il lancio di iMac è vissuto con intensa gioia da tutti noi; ci sembra quasi di essere tornati indietro nel tempo, a quattordici anni fa, all'esordio del marchio Macintosh". "È dal 1984, lancio del Macintosh 128, che un prodotto Apple non suscitava un tale euforia tra gli utenti", commenta Andrea Lasagni, Delta/Modo. "iMac non è ancora disponibile in Italia, eppure le prenotazioni che abbiamo registrato sono già numerosissime". "Siamo molto fiduciosi del successo di iMac", aggiunge Damiano Airoldi, Magnetic Media Network. "È un prodotto sensazionale che sta riportando Apple nel cuore di un settore da cui era rimasta per troppo tempo in disparte".

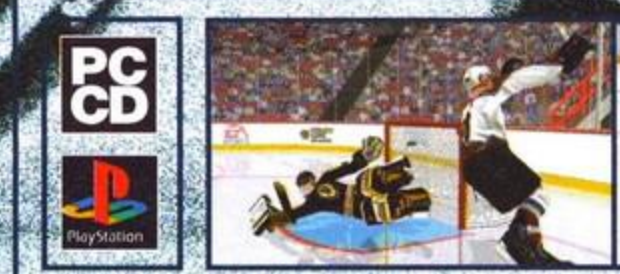
E LA APPLE SI GETTA ANCHE NEL MERCATO DIRECT

La Apple ha annunciato di recente la possibilità, anche per i rivenditori, di usufruire della nuova opzione "Build-to-Order". L'innovativa modalità di vendita via Internet, al momento disponibile solo in alcuni Paesi, consentirà ai rivenditori di soddisfare le esigenze di un numero di clienti sempre più ampio grazie alla possibilità di ordinare i computer e i server della nota linea Power Macintosh G3 con configurazioni personalizzate. "Siamo orgogliosi di poter offrire questo nuovo servizio ai nostri rivenditori", ha dichiarato Mitch Mandich, Senior Vice President Worldwide Sales di Apple Computer. "Ciò significa in realtà che Apple sarà in grado di offrire ai propri utenti vantaggi sempre maggiori". Gli utenti Macintosh che desiderano consigli e informazioni per acquistare tramite l'opzione Build-to-Order potranno recarsi presso il punto di vendita locale, mentre gli utenti business che vogliono ordinare sistemi Apple "su misura" possono continuare a rivolgersi al loro distributore abituale. Infatti, tutti i rivenditori che partecipano al programma Reseller BTO Store di Apple, possono accedere a un'ampia gamma di opzioni per ordinare sistemi personalizzati in base alle esigenze dei singoli clienti. La gamma di prodotti che partecipa al programma Reseller BTO Store verrà progressivamente ampliata. "L'estensione delle modalità Build-to-Order ai rivenditori mostra l'impegno della società di Cupertino nell'offerta di soluzioni sempre più vicine ai desideri dei propri utenti, indipendentemente dal luogo di acquisto", ha commentato John Landforce, presidente e CEO di Computer Stores Northwest. "Il programma Reseller BTO Store di Apple costituisce lo strumento ideale per soddisfare le aspettative dei nostri clienti". Una mossa azzeccata, quindi, per Apple, che riduce i costi di gestione e elimina il rischio di accumuli di magazzino. Ma i rivenditori italiani cosa ne penseranno?

END

OBBIETTIVO RAGGIUNTO

www.eassports.com



PC CD

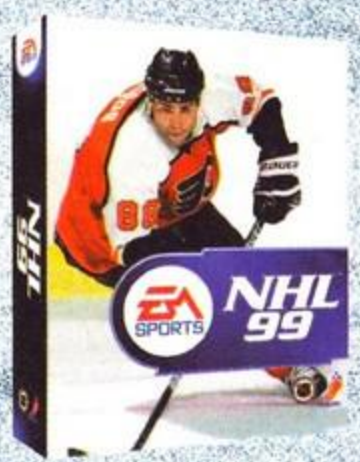
PlayStation

NHLPA

If it's in the game, it's in the game.

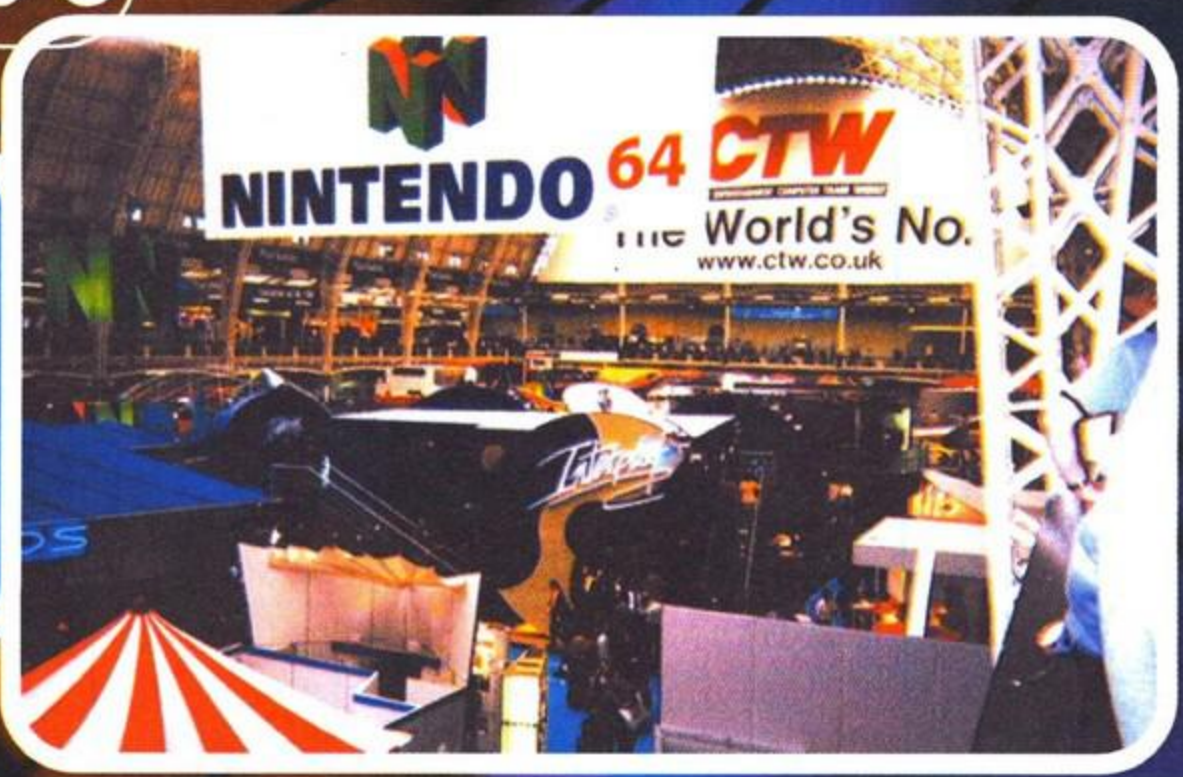
EA SPORTS

CTO
www.CTO.it



© 1996 Electronic Arts. EA Sports, il logo EA SPORTS e "If it's in the game it's in the game" sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati. Nomi e marchi di National Hockey League, NHL, NHL Shield e Stanley Cup sono marchi registrati della National Hockey League e sono utilizzati sotto autorizzazione da Electronic Arts. Prodotto ufficiale della National Hockey League. Tutti i marchi e loghi di NHL e di tutte le squadre menzionate sono di proprietà della NHL e delle loro rispettive squadre e non possono essere riprodotti senza previo consenso della NHL Enterprises, L.P. © 1996 NHL. NHLPA, National Hockey League Players' Association e il logo della NHLPA sono marchi registrati della NHLPA e sono usati sotto licenza da Electronic Arts. Prodotto ufficiale della National Hockey League Players' Association. PlayStation e sono marchi registrati della Sony Computer Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati.

ECTS '98 È QUI LA FESTA?



In molti sono rimasi delusi dai colori e dalle luci dell'Olympia Hall di Londra, tempio del videogioco da ormai qualche anno a questa parte e teatro della più importante manifestazione videoludica d'Europa. ECTS sottotono? Illustri defezioni? Mancanza di titoli davvero nuovi? Certamente tutto questo e forse qualcosa in più, forse il segno del raggiungimento di una maturità di mercato che doveva prima o poi arrivare, arrestando la frenetica espansione dell'intrattenimento elettronico. Il futuro è nell'hardware, certamente, ma probabilmente se si vorrà uscire dal branco si dovrà per forza di cose tornare a concentrarsi sul concept (che simpatico gioco di parole...) e non a caso molti sviluppatori hanno iniziato a mostrare qualcosa di più studiato e meno ampolloso e appariscente. I pezzi da novanta sono mancati, è vero, ma in compenso non mancavano le miss 90-60-90, vere e proprie star della fiera, apprezzate e osannate da tutti. La smodata presenza di hostess e signorine in abiti succinti, infatti, è stata l'elemento che maggiormente ha calamitato l'attenzione di noi poveri giornalisti, intrappolati nei loro sorrisi e nelle vertiginose scollature. Per non parlare delle PR delle varie software house, appositamente addestrate all'adescamento dei poveri mortali.

L'ECTS non è l'E3 e probabilmente nessuno gli chiede di esserlo, tuttavia viene spontaneo domandarsi il perché di una simile manifestazione a così poca distanza dalla kermesse statunitense.

È pur vero che a questa edizione hanno partecipato 21.297 persone provenienti da 55 nazioni (+ 6% rispetto all'anno scorso) e che hanno partecipato più di 250 espositori, ma non sarebbe forse meglio per tutti se l'ECTS slittasse verso Natale? Sogni... tanto si sa come sono fatti gli inglesi. Per queste ragioni ho vissuto la mia prima trasferta a una convention con perplessità e con distaccata emozione. Essere a Londra in un albergo a duecento stelle (il carisma di Max sembra essere tornato quello dei tempi migliori), con tanto di letto multiplo a baldacchino e trono di legno al posto della tazza del cesso è un'esperienza di quelle che si raccontano. Se poi aggiungiamo a ciò l'immancabile happening serale con party e festini vari, il quadro è davvero completo. E poi a Londra abbiamo riabbracciato un grintosissimo Raffo (esule da tre mesi per motivi di studio) che più che l'inglese sembra aver imparato le inglesi...

Da menzionare un Mirko in grandissimo spolvero, specie nella serata conclusiva con il party della Sony, un qualcosa di assolutamente devastante e inimmaginabile (non oso pensare quanto tutta la struttura sia costata a quelli della grande S), Alex e la scazzottata notturna fatta con il sottoscritto (per carità stavamo solamente scherzando, ma probabilmente non saremo più ospitati presso il Gore Hotel), il Silvestrone, sempre pronto a fare il simpatico con le PR, e in fine Max, trasfigurato a inavvicinabile auriga e demiurgo di sé stesso, vincitore di cifre folli al casinò, l'unico in grado di far palesare un "cab" con la sola imposizione delle mani e protagonista di atti vandalici (in realtà si è trattato solo di uno screzio, ma che risate...) in aeroporto con tanto di hostess Alitalia in lacrime e direttore mega galattico a chiedere scusa al prode Shogun redazionale. Questo sì che è carisma...

Duspa

ECTS 98 AWARDS

Eccovi una lista dei prodotti che hanno vinto l'ambito riconoscimento, assegnato annualmente sia al software che all'hardware che si è dimostrato particoalrmente meritevole. Prima di passare alla fredda cronaca segnalo qualche perplessità circa il riconoscimento assegnato al migior videogioco per PC di questa edizione: la Miller Freeman, società che organizza l'evento, era stata particolarmente esplicita nel segnalare che potevano essere nominati solamente titoli usciti entro il 1997. Tutto bene, non fosse che alla fine ha vinto Starcraft e che in alcune nazioni ha vinto Commandos. Mah, misteri della burocrazia...

MIGLIOR PRODOTTO REFERENCE
Encarta '98

MIGLIOR HARDWARE
3Dfx Voodoo 2 chipset

MIGLIOR GIOCO PC GIAPPONE (LOGiN)
Ultima Online

MIGLIOR GIOCO PC SPAGNA (Micromania)
Starcraft

MIGLIOR GIOCO PC ITALIA (The Games Machine)
Blade Runner

MIGLIOR GIOCO PC FRANCIA (Joystick)
Fallout

MIGLIOR GIOCO PC EUROPA DELL'EST (Secret Service)
Quake II

MIGLIOR GIOCO PC BENELUX (Power Unlimited)
Commandos: Behind Enemy Lines

MIGLIOR GIOCO PC SCANDINAVIA (PC Hemma)
Quake II

MIGLIOR GIOCO PC GERMANIA (Power Play)
Jedi Knight: Dark Forces II

GIOCO DELL'ANNO PC
Starcraft

MIGLIOR CONSOLE
Sony PlayStatio

MIGLIOR GIOCO CONSOLE
Goldeneye 007

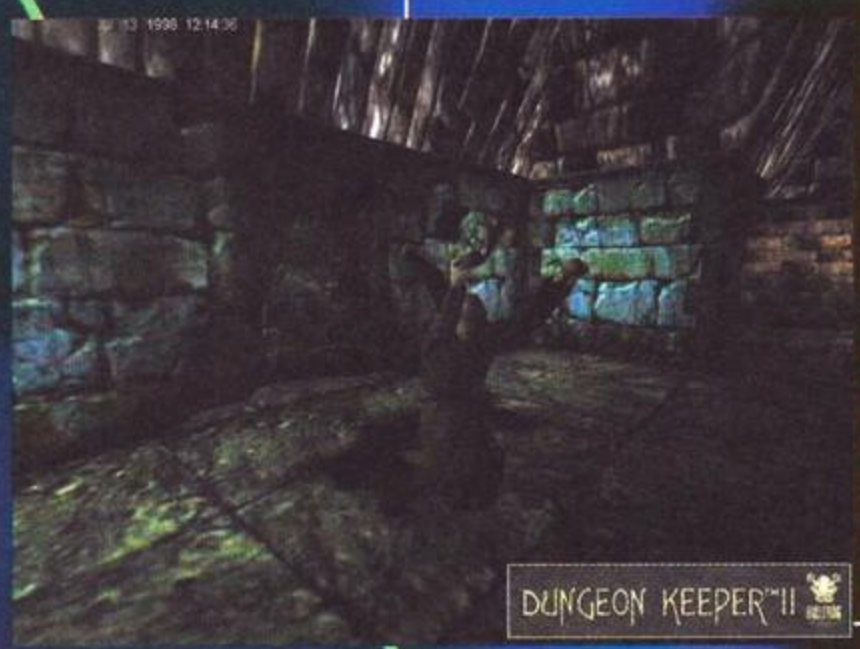
SVILUPPATORE DELL'ANNO
Rare

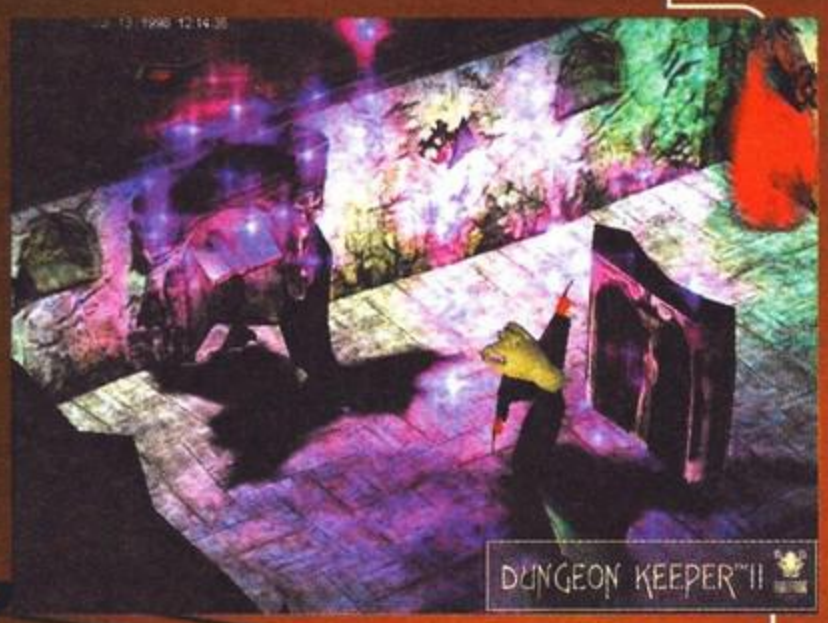
PRODUTTORE DELL'ANNO
Nintendo

ELECTRONIC ARTS™

DUNGEON KEEPER 2 – BULLFROG

Ecco il seguito di un notevole successo: Dungeon Keeper vantava un concept geniale, alla pari di tutti i titoli partoriti dal genio di Molineux. Anche questa volta vestirete i panni di un guardiano di sotterranei e dovrete difendere la vostra tetra dimora dagli avventurieri in cerca di fama e di gloria (mai di donne...). Rispetto al primo capitolo è stato migliorato incredibilmente il motore grafico, con la gestione di luci dinamiche ed altri effetti ugualmente spettacolari, per non parlare della possibilità di passare alla prima persona, che è stata finalmente implementata in maniera efficace. Da sottolineare la presenza di nuovi tipi di stanza, differenti specie di mostri da allevare, alcuni dei quali di dimensioni doppie rispetto al passato. Non si può tralasciare il miglioramento apportato all'intelligenza artificiale, dopodiche restiamo in fervida attesa e... chi ha carisma la vince.
Uscita: fine '98.
MB



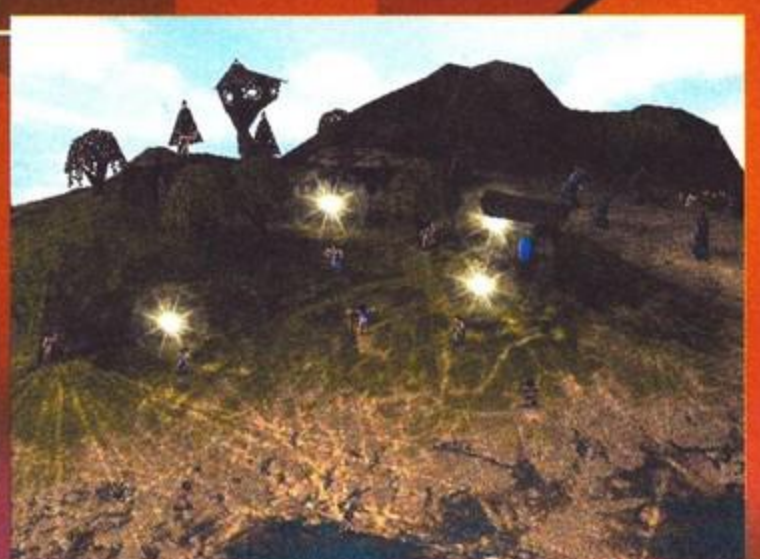


FIGHTER LEGENDS: EUROPE 1944 – JANE'S COMBAT SIMULATIONS

Per la prima volta nella sua storia, i Jane's si cimentano con un simulatore di volo ambientato nel passato; questa volta, dati i velivoli che ci troveremo a pilotare, non dovremo aspettarci complicatissimi cockpit, bensì un engine strepitoso e una giocabilità soddisfacente anche per chi i simulatori non li ha mai giocati. Per quanto riguarda le caratteristiche principali non vi posso dire molto, se non che il generatore di campagne si attesterà come al solito su standard elevatissimi (diciamo, il meglio del settore) e non mancherà un ampio supporto al multiplayer. Rimanete sintonizzati.
Uscita: inizio '99.
MB

POPULOUS 3 - BULLFROG

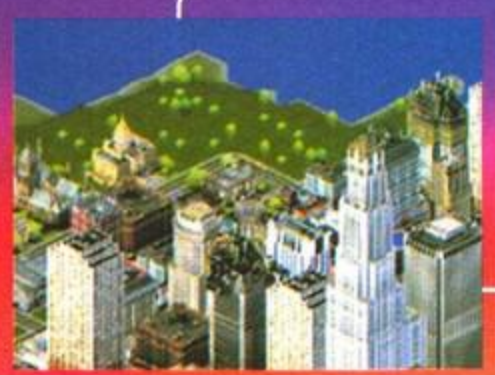
Per Populous 3 ho già rotto le scatole più volte al Duspis, non perché attendo con trepidazione il titolo, quanto perché non ho mai in mano uno straccio di press release e la pigrizia mi assale a ondate successive. Niente di meglio, dunque, che intervistare il nostro baldo giornalista, in modo da poter ottenere il sunto di una preview ormai ricoperta di muffa (verde, come quella delle mie ascelle in questo momento). Non vi sto a dire che anche questa volta vestirete i panni di un dio... perché non è vero: verrete calati invece, nella sudicia tunica dello stregone "BaroniuS", il quale potrà finalmente produrre tutti gli Yatzee d'ambleT che desidera. Oltre a ciò, si avrà l'aneddotica sulle catastrofi più o meno naturali, mediante le quali imbellire le proprie genti (a meno che non si tratti dello Svanoni: in tal caso, il risultato negativo è scontato); da segnalare che il numero "3" che appare nel titolo non ha senso unicamente cronologico: ogni riferimento alla dimensione è puramente voluto (secondo voi, il Simonetti lo capirebbe senza un aiutino?). La grafica dovrebbe aver subito dei miglioramenti, al punto da essere considerata sbalorditiva da parte anche di un noioso come il DuspiS: del resto, tutti invecchiando diventiamo più belli, tranne il Nikazzi a cui il ciuffo biondo diventa sempre più umido.
Uscita: dicembre '98.
MB



WORLD AIR POWER: ISRAELI AIR FORCE – JANE'S COMBAT SIMULATIONS

Sono sempre emozionato quando devo parlare di un simulatore di volo dei Jane's: ogni prodotto è un capolavoro e questo World Air Power non dovrebbe essere diverso dagli altri. Anzitutto, è stata modellata un'intera "AIR FORCE", quella israeliana: preparatevi quindi a pilotare due Phantom differenti, l'F-16D, il Mirage III e molti altri velivoli. Si avrà la possibilità di passare da un aereo all'altro, mentre il cockpit interattivo dovrebbe promettere le consuete faville. Graficamente siamo a livelli d'eccellenza ed è garantito tutto il supporto all'hardware più recente. Essendo addirittura 6 le campagne presenti, siamo sicuri che nemmeno dal punto di vista della longevità non ci si potrà lamentare.
Uscita: novembre '99.
MB

SIM CITY 3000 – MAXIS



Personalmente, non mi aspetto più di tanto da questo gioco, dal momento che negli ultimi anni sono usciti prodotti molto più avvincenti di quelli della Maxis in cui, generalmente, non c'è un vero e proprio avversario da battere ma il succo delle partite è rappresentato da una sfida contro se stessi. La grafica del terzo episodio sembra eccezionalmente accurata e questa volta si avrà la possibilità di giocare su due piani diversi: nei panni del sindaco, come abituale, e in quelli di una specie di cittadino onnipresente, in modo da rendersi conto più da vicino come se la passano i nostri compagni di avventura. Gli scenari presenti saranno numerosi, ma resta da vedere se il prodotto si rivelerà ancora attuale e riuscirà a coinvolgere il giocatore come avvenuto con le due precedenti versioni. Aspettate un po' e saprete se il mio scetticismo è giustificato.
Uscita: inizio '99.
MB

MADDEN '99

I giochi sportivi dell'EA sembrano ormai destinati a una versione annuale infinita, dove le innovazioni, come del resto è giusto aspettarsi, sono presenti col contagocce. Riguardo a questo titolo, o almeno fino alla versione attualmente disponibile, dovreste sapere già tutto, per cui mi limiterò a parlare brevemente delle DUE innovazioni importanti. Anzitutto, l'interfaccia migliorata, che consentirà di gestire gli schemi con un paio di click del mouse; in secondo luogo, il cosiddetto Franchise mode, che darà al giocatore la possibilità di gestire tutti gli aspetti della propria squadra, dalle formazioni al calcio-mercato (anche il football è un gioco di calcio). La grafica è ottima come al solito, ma questa volta vengono utilizzati 1200 poligoni per giocatore (se non avete una scheda accelerata potrete giocare lo stesso, ma sapete come andrà a finire); aspettatevi inoltre la solita miriade di statistiche e dati.
Uscita: fine '98.
MB

ALPHA CENTAURI – FIRAXIS

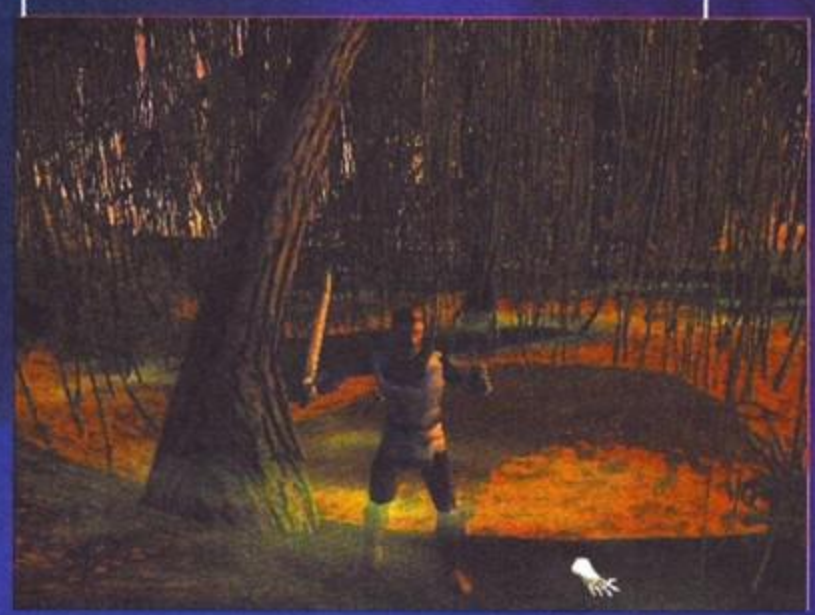
Ho già parlato il mese scorso di questo titolo, in occasione di una mega-preview di quattro pagine. In questa sede vi ricordo che si tratta del seguito ufficioso di Civilization 2 ed è un candidato sicuro al voto clamoroso; il controllo sulla popolazione è ulteriormente migliorato e in questo caso si potranno determinare anche politica economica e modellazione del terreno. La sezione diplomatica è potenziata al cubo, poiché si dovrà interagire con il Consiglio, nella speranza di farsi appoggiare i progetti più complessi (ad esempio, l'abbattimento di montagne). Si avrà inoltre la possibilità di costruire unità personalizzate, un po' come avviene in Master of Orion 2 e inoltre... Anzi, mi fermo qui: secondo me sarà il gioco più bello di sempre, per cui attendete con ansia e pregate.
Uscita: inizio '99.
MB

ULTIMA ASCENSION – ORIGIN

Il nono capitolo dell'incredibile saga di Ultima si prospetta un prodotto particolarmente aggressivo e carismatico: date un'occhiata alla grafica e ditemi se non sono fatti passi da gigante rispetto al passato. La gamma di azioni disponibili dovrebbe essere ulteriormente ampliata e siamo sicuri che tutti gli esagitati fans di uno dei più famosi giochi di ruolo di tutti i tempi verranno "costretti" anche questa volta a passare centinaia di ore davanti al loro monitor.
Uscita: inizio '99.
MB

TIGER WOODS '98

Cominciamo la rassegna dedicata all'etichetta EA SPORTS con un titolo di golf che promette "niente più slide show": ci dovremo dunque scordare dei soliti titoli ambientati in ambienti pre-renderizzati, o peggio ancora di quelli composti da un certo numero di fotografie. Nel nostro caso, il gioco si avvale di un engine 3D accelerato, per cui si può supporre che ci troveremo in un vero ambiente tridimensionale, che garantirà un livello di realismo incommensurabilmente superiore rispetto a quanto siamo abituati a vedere. Anche il controllo sul tiro dovrebbe essere super evoluto, ma questa caratteristica è ormai considerata un must nel settore; la grafica sembra veramente gradevole, mentre appare scontata la presenza di numerose competizioni e buche (la press release afferma che si possono completare 20 buche in 20 minuti: banfa intergalattica, a meno di non essere dei conigli o lo Svanoni armato di trivella a carbone). Buon prodotto, a mio avviso.
Uscita: inizio '99.
MB



NHL '99

Indubbiamente, il gioco di hockey era quello meglio riuscito dall'annata '98 e questa versione non dovrà far altro che apportare i due o tre ritocchi necessari per convincere il giocatore che si tratta qualcosa di nuovo, che il gioco sarà fatto. L'engine dovrebbe essere stato modificato per stare al passo coi tempi, mentre significative innovazioni dovrebbero provenire dal sistema di controllo dei giocatori. In ogni caso, restate sintonizzati su queste pagine perché, se riusciremo a comprimere tutti i titoli di ottobre-novembre in un numero di 500 pagine (e dovremo comunque tagliare qualcosa), vi saremo sapere il nostro responso in modo approfondito.
Uscita: fine '99.
MB

CENDANT Software

STARSIEGE

Per tutti gli amanti dei mech e per tutti quelli che non chiedono altro che un gioco di sana distruzione, la soluzione potrebbe arrivare con Starsiege, action game basato su combattimenti tra pezzi di ferro alti venti metri, armati fino ai denti e dall'aspetto vagamente umanoide. Starsiege sarà il primo episodio di una nuova saga spaziale che si articolerà in diversi capitoli, toccando diversi generi (e di cui farà parte anche Starsiege Tribes, arcade adventure in prima persona di cui vi parlerò tra breve). Nel gioco potrete scegliere la fazione con cui schierarvi tra le due presenti: da un lato i discendenti della razza terrestre, esuli nell'universo e dall'altra i Cybridi, alieni metà carne e metà metallo, mossi da un'incredibile brama di conquista e assetati di sangue. Starsiege sarà articolato in missioni che si svolgeranno in vari tipi di ambientazione e a bordo di diversi tipi di veicolo corazzato. Prima di ogni battaglia ci sarà una sezione strategica in cui armare il proprio mezzo e pianificare il supporto delle proprie truppe. L'aspetto grafico non sembra male e non appena vedremo qualcosa in movimento (proprio oggi è arrivato il CD della finale...) sapremo aggiornarvi anche sull'effettiva giocabilità e profondità. Restate sintonizzati.
Uscita: novembre '98

VIPER RACING

Ecco un gioco del quale si sapeva pochissimo fino a una manciata di giorni fa e che adesso sembra aver conquistato un po' tutti e aver suscitato notevole interesse tra gli addetti ai lavori. A prima vista Viper Racing sembrerebbe essere l'essenza di un arcade di guida, ma non è così, o perlomeno non solo. La maggior particolarità del titolo partorito dalla divisione sportiva della Sierra, infatti, sembra essere la possibilità di essere impostato sia in modalità arcade che simulazione. Disegnato per supportare in pieno le schede acceleratrici di nuova generazione Viper Racing sarà dotato di un'incredibile veste grafica con decine di effetti che ne aumenteranno notevolmente la spettacolarità e il realismo. Sarà possibile migliorare il proprio mezzo ed elaborarlo in modo da ottenere un'auto invincibile e sfidare amici e sconosciuti su Internet. Il meccanismo dovrebbe essere il solito del guadagno conseguente alle vittorie e ai buoni piazzamenti. Il gioco è licenza ufficiale Viper, ma conterrà anche molte altre supercar, magari leggermente camuffate nei marchi, ma perfettamente riconoscibili. Le auto in totale saranno otto e i circuiti una decina. Niente paura però perché sarà presente un editor di tracciati e si potrà gareggiare su un numero praticamente infinito di piste.
Uscita: gennaio '99

CAESAR III

Terzo capitolo del gioco dedicato agli antichi romani e nuova evoluzione per il titolo targato Sierra. Abbellimenti grafici a parte, Caesar III si discosta dai suoi predecessori per una nuova interfaccia di controllo ancor più immediata e funzionale. Il gioco in questione rientra tranquillamente nel filone degli strategico gestionali e vi calerà nella toga di un sindaco (c'erano già i sindaci?) di un paesello di una provincia dell'Impero Romano, con il compito di ingrandire la vostra cittadina fino a farla diventare il fulcro della regione. Gestione delle risorse, dei rapporti con le province vicine, tassazione e attività urbanistiche, allestimento di una guardia pretoriana saranno solo alcune delle attività che impegneranno il vostro cervelletto sveglio. La grafica è stata ulteriormente affinata e appare molto dettagliata e ben colorata. Tra le novità va segnalata la nuova sezione dedicata al commercio, la possibilità di interloquire direttamente con i propri cittadini per testare il loro grado di soddisfazione e la gestione dei combattimenti molto più realistica.
Uscita: Natale '98

STARSIEGE TRIBES

Forse ancor più interessante del simulatore di battaglia tra mech appena visto sarà questo Tribes, secondo gioco della Sierra a essere ambientato nell'universo di Starsiege. Si tratta di un action game in prima persona che si pone a metà strada tra Unreal e Tomb Raider, unendo a questi due generi decisamente arcade qualche elemento strategico non indifferente. In Starsiege Tribes, infatti, non solo manovrerete un personaggio in maniera diretta, ma impartirete ordini a una squadra di soldati, assegnando loro compiti di interdizione o di copertura. Dall'azione combinata di questi uomini dipenderà il successo di ognuna delle trenta missioni in cui è articolato il gioco singolo. Questa modalità, inoltre, viene definita dagli stessi autori come una semplice palestra per quello che sarà il vero cuore del gioco: il multiplayer a 32 combattenti. La particolarità di Tribes sarà l'assoluta mancanza di vincoli e la totale libertà nel movimento e nell'esplorazione di un enorme mondo interamente realizzato in 3D, sia che decidiate di muovervi negli spazi aperti, sia che vi infognate nell'esplorazione di basi e complessi sotterranei. Assolutamente da provare.
Uscita: inizio '99

BABYLON 5

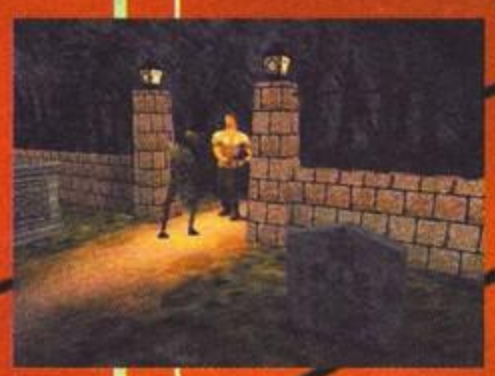
Sempre dalla Sierra è in arrivo un simulatore di battaglie spaziali caratterizzato da grafica di altissimo impatto e da una trama degna del serial televisivo da cui è tratto il gioco. Babylon V non sarà, comunque, solo una sorta di evoluto spara e fuggi in soggettiva, ma un vero e proprio gioco strategico, visto che dovrete cimentarvi anche nell'attenta pianificazione tattica delle battaglie e nella migliore gestione delle vostre forze e risorse. Lo scopo principale dei programmatori è stato quello di ricreare l'incredibile atmosfera del serial televisivo e, stando a quanto affermato dai seguaci della serie (fortunatamente non sono uno di quelli...), sembra proprio che ci siano riusciti. La trama del gioco, in tal senso, sarà fondamentale e potrà essere modificata dal vostro operato. Non mancherà nemmeno in questo caso la modalità di gioco multiutente, anche se per il momento non si hanno dati e specifiche relative.
Uscita: primavera '99

PRO PILOT '99

La lunga tradizione Sierra-Dynamics in fatto di simulatori di volo trova in Pro Pilot '99 la sua massima espressione, con un gioco che si pone idealmente ai vertici della sua categoria. Si tratta di un simulatore di volo civile. Dimenticate, pertanto, missili a ricerca, jet supersonici e paesaggi desertici con basi militari nascoste e mimetizzate. In Pro Pilot '99 vi ritroverete, infatti, alla guida di velivoli quali Piper, Cessna e bimotori da turismo, sorvolando città, monumenti e tranquilli paesaggi di campagna. Gli scenari di gioco sono numerosi (aspettatevi comunque dei data disk) e spaziano dagli Stati Uniti all'Europa occidentale, passando per Canada e isole atlantiche. Le cittadine rappresentate sono la bellezza di trentacinque, mentre gli aereoporti in cui è possibile esercitarsi in atterraggi e decolli sono ben tremilacinquecento! L'aspetto grafico è molto curato e il modello di volo sembrerebbe altamente sofisticato (sarà poi il Barone Bossetti a decretare l'ultima parola in sede di banfa... ehm, pardon, in sede di recensione).
Uscita: Natale '98

KING QUEST VIII: MASK OF ETERNITY

Altro gioco di cui si erano ormai perse le tracce è l'ottavo capitolo della celebre saga avventurosa partorita dalla geniale mente di Roberta Williams. Mi sto riferendo a Mask of Eternity, ottava puntata della serie King Quest, che presenta la non trascurabile innovazione dell'introduzione della grafica poligonale in un'avventura grafica. Ciò consente di unire diversi generi di gioco sotto lo stesso titolo, miscelando l'esplorazione di ambienti tridimensionali, l'azione tipica degli arcade alla Tomb Raider e lo spessore delle avventure grafiche di prima qualità. In Mask of Eternity il giocatore farà ritorno nelle terre incantate di Daventry e dovrà vedersela con un potente incantesimo che ha trasformato in pietra tutti gli abitanti della regione. Il vostro compito sarà proprio quello di recuperare i cinque frammenti della maschera dell'eternità, l'unico oggetto in grado di spezzare il terribile maleficio. Per portare a termine l'avventura attraverserete decine di ambientazioni e locazioni differenti, incontrerete moltissimi personaggi con cui dovrete interagire e una miriade di oggetti da utilizzare. Non mancheranno i combattimenti, gestiti direttamente dal giocatore e dei piccoli puzzle da risolvere.
Uscita: Natale '98



GABRIEL KNIGHT 3

Un gioco atteso con ansia da tutti gli amanti delle avventure dai toni decisamente cupi e dal nostro MaoraNza (beh, con ansia proprio no che già sto in fibrillazione per affari miei, ma comunque... NdMao) è il terzo capitolo della serie dedicata al detective dell'occulto Gabriel Knight. La maggiore innovazione rispetto agli episodi precedenti è l'engine completamente riscritto e l'utilizzo di grafica renderizzata al posto di quella digitalizzata. Il punto forte della serie, comunque, era e rimane la trama scritta da Jene Jensen, profonda e coinvolgente come poche altre. Se poi avete perso il sonno quando sul finire della seconda storia Gabriel si è trasformato in licantropo, beh... credo proprio che un occhio potreste anche buttarcelo, no? Procuratevi una benda nera, quindi...
Uscita: inizio '99

SWAT 2

Swat 2 viene pubblicizzato come l'unico gioco a utilizzare vere tattiche e strategie seguite dalle squadre Swat nei loro interventi. Eccezionale simulazione? Realismo senza limitismo? Banfa gratuita? Purtroppo lo sapremo solamente dopo l'accurata recensione che il tapino di turno si dovrà subire. Cavolate a parte, Swat 2 è uno strategico in tempo reale che vi consentirà di vestire i panni dei corpi speciali o del terrorista e di cimentarvi in una trentina di missioni di vario genere. Potrebbe capitare, infatti, di dover liberare degli ostaggi, di dover eliminare dei dirottatori aerei, di sventare un attentato e così via passando per una vasta serie di situazioni possibili (sembra, inoltre, che l'ultima missione sia ambientata nella redazione di una rivista specializzata e che lo scopo sia quello di trafugare il timone meticolosamente steso dal caporedattore, impegnato tra l'altro ad apprendere le ultime notizie dalla Borsa e a giocare a dadi con un manipolo di mentecatti). I personaggi utilizzabili sono cento per ciascuna fazione, ciascuno con le sue brave caratteristiche fisiche e determinate abilità. Ogni squadra, pertanto, dovrà essere opportunamente assortita e armata prima dello scontro. La visuale è la classica isometrica e, anche se non sembra aggiungere molto di nuovo a un genere ormai inflazionato, sembra pulita e molto dettagliata.
Uscita: Natale '98

QUEST FOR GLORY V

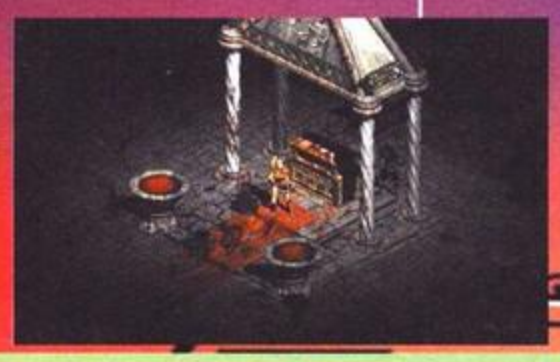
Quinto episodio per il noto gioco di ruolo di una sempre più prolifica Sierra. Sottotitolato Dragon Fire, Quest for Glory Vsi presenta come un giusto connubio tra un gioco di ruolo classico e un'avventura grafica in tipico stile fratelli Williams. Potrete scegliere il vostro alter ego in pixel tra tre diversi tipi di personaggio (ladro, guerriero e mago) e spasseggiarvela allegramente per un mondo perfettamente ricostruito con un mix di elementi 3D e fondali renderizzati. Da segnalare il sistema di combattimenti, gestito finalmente in tempo reale da una nuova serie di routine, così come nuove sono le animazioni dei personaggi, gestite attraverso la nota e discussa tecnica del VoxelSpace. Non mancherà l'opzione multiplayer e tre giocatori potranno giocare cooperando via Internet. Le ambientazioni di gioco saranno moltissime e altrettanti saranno i personaggi non giocanti con cui sarà doveroso interagire. Non male gli effetti di luce e le sfumature (del resto credo che le foto sparse qui attorno parlino da sole).
Uscita: gennaio '99

HOMEWORLD

Presentato come il nuovo termine di paragone in fatto di simulazioni di combattimento spaziale, Homeworld si lascia guardare con innaturale meraviglia. L'aspetto grafico del gioco, grazie ai potenti acceleratori grafici dell'ultima generazione, è qualcosa di assolutamente fuori parametro, specie se visto in movimento. Giochi di luce e di rifrazione a farla da padrone, possibilità di giocare e osservare ogni azione da qualsiasi angolazione, design delle astronavi decisamente convincente e diverse modalità di gioco sono le caratteristiche salienti di un titolo che la Sierra sta spingendo moltissimo. Le animazioni e le scene di intermezzo di taglio cinematografico sono molte e sono realizzate davvero bene. Il sonoro è ai vertici della categoria. Insomma, un gioco da tenere assolutamente sott'occhio. Aspettatevi quanto prima una succosa anteprima.
Uscita: inizio '99

DIABLO 2

L'attesissimo Diablo 2 sta per fare la sua comparsa sui nostri monitor, per la gioia di tutti gli amanti degli action RPG (genere inventato sul momento per sintetizzare il mix tra combattimenti arcade in tempo reale e personaggi di stampo ruolistico del primo episodio). Del titolo sviluppato dalla Blizzard abbiamo già detto quasi tutto in sede di preview, per cui mi limiterò a rafforzare l'impressione di assoluto splendore suscitata dal demo giocabile visto in quel di Londra. Lo schema di gioco è rimasto invariato e anche l'impostazione generale è pressoché la stessa (il grande passo in avanti si dovrebbe avere dal terzo episodio). Tuttavia, è lecito iniziare a scaldare mouse e ascia a due lame vista la profondità e l'elevata qualità dell'atteso sequel. Grafica interamente in alta risoluzione, molto più varia e dettagliata del primo capitolo, con mostri più grandi e ambientazioni alquanto eterogenee. In Diablo 2, inoltre, si avrà a che fare non con un solo dungeon, ma con un'area di gioco decisamente più vasta. L'avventura, infatti, si snoderà attraverso quattro regioni distinte, ciascuna con al centro una cittadina e un dungeon multilivello. Il mondo di Diablo 2 sarà alquanto credibile e molto più realistico del primo. Sarà animato da ruscelli che scorrono, alberi che ondeggiano al vento, animali che si fanno i fatti loro e sarà popolato da decine e decine di personaggi non giocanti con cui interagire. Per quanto riguarda le classi del vostro alter ego in pixel potrete scegliere tra cinque diverse possibilità contro le precedenti tre. L'esperienza di gioco sarà comunque di quelle che non si dimenticano, sia che decidiate di giocare in solitaria, sia che vi cimentiate sull'ormai collaudato Battle.Net. A proposito Diablo 2 consentirà il gioco multiutente a otto partecipanti per volta. Non male, no?
Uscita: dicembre '98



EIDOS INTERACTIVE

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

A mio avviso, i giochi di calcio manageriali vanno bene solamente per la malandata coppia Mao/Duspis (il primo, fra l'altro, sta palesando uno stato di incertezza mentale senza precedenti), ma visto che devo scrivere questo boxettino dedicato al terzo episodio di un titolo indubbiamente valido, mi rimbocco le maniche e faccio finta di niente. Malgrado la sezione dedicata alla progettazione delle tattiche in campo fosse piuttosto evoluta, il difetto principale era rappresentato dall'inspiegabile assenza della parte contrattuale, che notoriamente rende felici&contenti i mentecatti di cui sopra. Questa volta i programmatori dovrebbero avervi provveduto, anche se vanno anzitutto citati i miglioramenti apportati alla sezione dedicata agli allenamenti, con la possibilità di migliorare i propri giocatori, un engine degli incontri potenziato e caratteristiche nascoste degli atleti. Interessante l'implementazione del cosiddetto "scouting", che consente ai più intraprendenti di scovare campioni in erba, esattamente come fa l'Inter, che però poi si dimentica di vendere gli altri giocatori, col risultato di avere 8 attaccanti mondiali e 4 difensori ridicoli (sono reduce da Cagliari-Inter...). Si potrà addirittura negoziare con leghe extra-europee, almeno stando a quanto sbandiera la press-release, mentre è scontata la consueta ricchissima mole di dati et statistiche.

Uscita: ultimo trimestre del '98.
MB

ANACHRONOX

Benedetto chi ha progettato l'engine di Quake, devono aver detto molti programmatori, imbelliti dal fatto di non dover creare ex novo un motore 3D magari non così spettacolare. Anachronox si serve di una versione potenziata di Quake 2 (pardon, del suo engine) per proporre niente meno che un gioco di ruolo ad ambientazione fantascientifica: in tutto si controlleranno tre personaggi, opportunamente prelevati da un cast di sette. Inutile dire che la scelta iniziale influenzerà notevolmente la partita, poiché ciascuno di essi vanta caratteristiche del tutto peculiari, come il genere degli RPG impone. Nel corso della vostra esplorazione, avrete la possibilità di costruire nuove armi mediante la combinazione degli elementi che raccoglierete via via. La sezione dei combattimenti, a detta dei programmatori, appare particolarmente curata, ma non c'è dubbio che alla fin fine si tratterà delle solite sequenze a cui siamo tutti abituati. Particolare importanza hanno i dialoghi, addirittura sincronizzati con il labiale dei personaggi: una volta tanto, occorrerà dunque far funzionare anche il nostro cervelletto, senza limitarsi a sparare a ogni cosa si muove.
Uscita: primo trimestre del '99.
MB

GANGSTERS: ORGANIZED CRIME

Quante volte avete sognato di comandare una banda di criminali incalliti, chessò, un Duspis con accento ancora più marcato del solito, oppure un Silvestri armato di racchetta da squash? Ebbene, questa volta ne avrete la possibilità, visto che vestirete i panni di un Boss (roba sempre di casa, dunque) con lo scopo di tenere la città sotto controllo. Ovviamente, i mezzi che avrete a disposizione non sono dei più ortodossi, poiché dovrete opportunamente alternare estorsioni con il contrabbando, il riciclaggio (di pizzette) con l'abbattimento dei pedoni più indisciplinati. Potendovi servire addirittura di 400 gangster, capite come la cosa non dovrebbe essere così difficile; in ogni caso, a giudicare dalle foto, ci sarà da scarriolare il mouse a destra e a sinistra, visto che il titolo sembra un isometrico nemmeno troppo pretenzioso.

Uscita: fine '98.
MB

DAIKATANA

Di Daikatana abbiamo parlato fino alla nausea, ma poiché il nostro compito è quello di far finta che siate tutti nuovi lettori, vedrò di riassumere brevemente la situazione. Orbene, trattasi di un titolo creato da un certo John Romero, che si avvale dell'engine di Quake 2 per metterci nei panni di un giapponese in cerca di gloria. A nostro fianco si troveranno due personaggi gestiti dall'intelligenza artificiale, a proposito del quale, non ci crederete, la press-release spergiura che è quanto di più evoluto abbiamo mai assistito. Se non altro, è vero che i numerosissimi nemici (addirittura 64 specie differenti, mica uno scherzo) comunicheranno per via vocale, ovvero emettendo i classici versi che produce il Duspis quando è a corto di pizzette. L'ambientazione è molto varia, poiché ci si troverà nientemeno che nella Grecia antica fino al venticinquesimo secolo (il gioco si trasformerà quindi in uno Star Trek in soggettiva...). La grafica è, come ci si deve aspettare, molto curata e attraente, mentre per il resto non dovete far altro che attendere la recensione.

Uscita: fine '98.
MB

LINKS LS 1999

Non sono ancora riuscito a capire come diavolo facciano le software house a sfornare così tanti giochi di golf uno uguale all'altro: le possibilità di innovazione di un genere non certo complesso sono analoghi a quelle dei titoli esagonali, che per fortuna hanno smesso di importunarci da parecchio tempo. In ogni caso, per la gioia dello Svanoni, del Silvestri e di pochissimi altri, ecco questo Links LS 1999, che a primo acchito vanta una grafica veramente anonima (questa è la mia impressione, sia chiaro). Malgrado il comunicato stampa sbandieri addirittura 25 nuove caratteristiche, alla fine, oltre ai consueti nuovi circuiti, c'è solo da parlare del sistema di gestione dei tiri: in attesa di una mazza dotata di force feedback, per il momento ci si deve sbizzarrire con il solito mouse, nella speranza di ottenere la massima precisione possibile. A quando una stanza ologrammi dedicata all'unico sport per ricconi?
Uscita: fine '98.
MB

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Di Omikron ve ne abbiamo già parlato diffusamente in una preview di qualche mese fa, ma in questo caso vale la pena di ribadire che, esattamente come era avvenuto all'E3, il titolo si è rivelato uno dei più interessanti della manifestazione londinese, grazie all'eccezionale ambientazione e al dettaglio grafico stupefacente. Finalmente vedremo i personaggi assumere tutta una serie di espressioni facciali a seconda dell'azione intrapresa, mentre per quanto ci riguarda, sappiate che dovremo vestire i panni di un bel po' di gente, al fine di impedire a un certo Astorath di conquistare l'universo. Queste due foto non rendono giustizia allo splendido modello della città di Omikron, ma sappiate che il titolo promette una vera e propria evoluzione degli arcade-adventure. Non mancheranno scene d'azione, ma nemmeno la possibilità di cimentarsi in combattimenti spettacolari ultra-dettagliati, roba da non paragonare nemmeno alla lontana a un Tomb Raider qualsiasi.

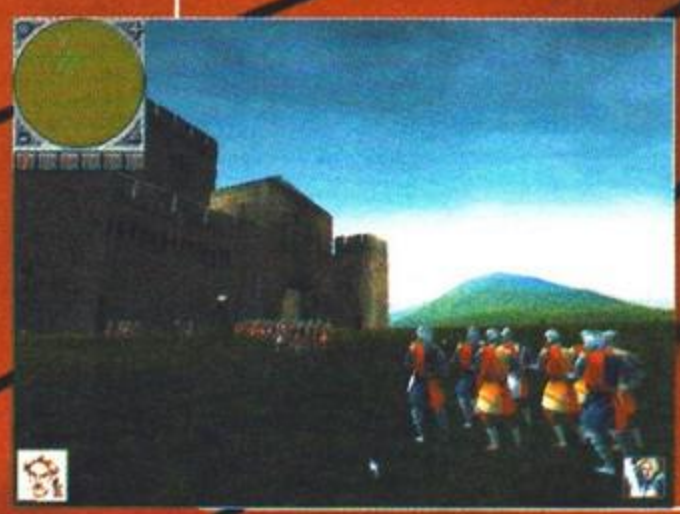
Uscita: primi mesi del '99.
MB

REVENANT

Confesso di non essermi mai particolarmente esaltato con gli RPG, anche se non ne ho ancora capito il motivo: potenzialmente si tratta di titoli incredibilmente avvincenti, eppure all'intero della redazione sono guardati con interesse solamente dal La Spada e dal rinato, rinomato, menomato Simonettulus. Questo Revenant non vanta caratteristiche innovative dal punto di vista concettuale, dal momento che come al solito si basa molto sulla libertà di movimento e di azione, nonché sul coinvolgimento del giocatore. Fatto sta che tecnicamente dovrebbe essere un passo avanti rispetto alla concorrenza, poiché si avvale di Direct3D, 65000 colori e numerosi effetti di luce. A dire il vero, a me la grafica è sembrata piuttosto scarsa, ma verrà valutata più approfonditamente in adeguata sede (e, in ogni caso, si tratta di un aspetto non certo primario in questo tipo di titoli). Preparatevi, come al solito, a collezionare oggetti, a chiacchierare con tutti i personaggi dislocati nei territori e a combattere contro mostri più o meno brutti e cattivi (il Raffo ubriaco è il mostro di fine gioco).
Uscita: Natale '98.
MB

TARTAN ARMY (BRAVEHEART)

Finalmente, fra tutti questi giochi per cui provo solamente indifferenza, ecco un titolo che, se sarà realizzato a dovere, catturerà la mia attenzione per un po' di tempo. Le vicende sono ambientate nella Scozia medievale, in cui c'è una bella competizione fra diverse fazioni per il dominio dei territori: per raggiungere l'obiettivo potrete affidarvi alla diplomazia, a combattimenti su larga scala, oppure ad azioni in prima persona. In quest'ultimo caso, entrerà in gioco (è proprio il caso di dirlo!) un motore che, però, mi pare piuttosto oscido. A parte questo, non si sa molto altro, ma ho sempre apprezzato i titoli ambientati nel medioevo (in primis, Lords of the Realms) e vedrò di tenere sotto controllo questo Tartan Army.
Uscita: inizio '99.
MB



SABOTEUR

Non fatevi ingannare dalle apparenze: questo Saboteur dovrebbe essere l'ennesimo clone di Tomb Raider, opportunamente ritoccato eT modificato. A dire il vero, la grafica non mi ha entusiasmato e in giochi come questo l'estetica riveste un'importanza notevole (anche perché il resto lo si è già visto e sentito). In ogni caso, preparatevi a una vasta esplorazione di territori misteriosi, nei panni di un longilineo Ninja che si avvarrà anche del cane della mia vicina, un bulldog decisamente mansueto. Il sistema di gestione dei combattimenti si proclama "innovativo", per cui c'è da sperare che sarà garantito un maggior controllo sul personaggio principale rispetto allo standard abituale. Particolare attenzione anche alla trama, dopodiché... ci si risente in sede di recensione (o, meglio, sentirete qualcun altro perché io me ne starò ben alla larga).
Uscita: secondo trimestre '99.
MB

THIEF: THE DARK PROJECT

Questo titolo punta molto sull'engine che, a detta dei programmatori (i celebri Looking Glass di Ultima Underworld, ndMax), dovrebbe consentire una libertà d'azione notevole rispetto al solito, in modo da rendere le vicende estremamente coinvolgenti, una specie di simulazione di esplorazione. Le immagini ce le avete sotto il naso (attenti a non starnutire), mentre per il resto va citato il modello fisico estremamente accurato che dovrebbe dare vita a movimenti molto realistici di tutti gli oggetti presenti nel gioco. Per quanto riguarda la trama, il Progetto è talmente Oscuro che nessuno ne sa niente, per cui pazientate fino all'epoca della recensione, okay?
Uscita: fine '98.
MB

WARZONE 2100

Altro giro altro regalo, ma questa volta il titolo si ispira a un altro gioco raramente clonato, Command & Conquer. Dalla press release, a dirvi il vero, non ci si potrebbe mai rendere conto che è qualcosa di diverso: costruzione di unità, gestione di risorse, esplorazione, tattiche varie per rompere le ossa al nemici e via di questo passo. Non ho la minima idea di quale sia l'innovazione intrinseca del gioco, certo è che con la grafica siamo ritornati indietro di qualche anno.
Uscita: inizio '99.
MB

TOMB RAIDER 3

Per la gioia di giovani e piccini, ecco la seconda copia praticamente identica del celeberrimo titolo uscito nel '96. Ormai non c'è più alcun verso di fermare Lara Croft e le meravigliose attrici che sono in lizza per interpretare il film di prossima uscita. Anche questa volta, le innovazioni sono pressoché nulle: luci colorate, stesso schema di gioco, stessa complessità dei livelli... E poi c'è anche chi parla di "miglioramenti tangibili". Chiudo con la considerazione secondo cui, nel mondo dei videogiochi, al ridicolo non c'è limite: d'accordo la scarsità della presenza femminile, ma che un ammasso di poligoni, peraltro nemmeno troppo abbondante, riuscisse a riscuotere un tale successo, non era prevedibile nemmeno dal più bieco dei recensori [è forse per quello che IO faccio il direttore, visto che sono stato uno dei pochissimi giornalisti, tre anni fa, ad annoverare un allora sconosciuto Tomb Raider come possibile successo dell'anno... NdMax]. Fra un mese o due l'attesissima recensione; nel frattempo, i più scalmanati cerchino di resistere, magari procurandosi una donna in carne e ossa.
Uscita: prossimo mese.
MB

WORLD LEAGUE SOCCER '99

Ecco un gioco di calcio che il MAO dichiara essere superiore a World Cup 98 (non stento a credergli, perché quest'ultimo è a mio avviso delizioso solamente dal punto di vista grafico, mentre per quanto riguarda la giocabilità lascia piuttosto a desiderare). In ogni caso, per quanto riguarda le migliorie di questa versione, citiamo i numerosi ritocchi all'engine, che dovrebbero consentire una rappresentazione grafica notevole: la combinazione di poligoni e di texture dovrebbe essere più che mai realistica, ma quello che si chiedono i veri appassionati riguarda la qualità del sistema di controllo – si spera che sia migliore di quello implementato nella versione precedente. Per il resto, la giocabilità è l'elemento più importante, ma per esprimere un giudizio in questo ambito occorre giocare, giocare e, infine, giocare.
Uscita: fine '98.
MB

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

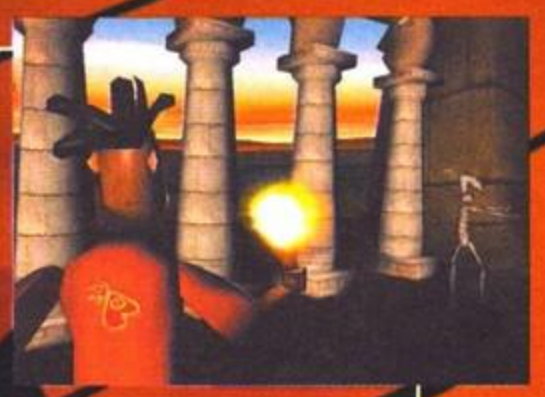
KANAAN

Sembra niente male questo Kanaan, un altro sparatutto 3D con possibilità di visuale in terza persona, che permette al giocatore la massima libertà d'azione e consente di interagire al massimo livello con l'ambientazione di gioco. Il protagonista è uno di quei traditi dalla vita che si ritrova ad attaccarsi alle sue infinite qualità morali e via discorrendo, visto che si tratta di un membro di una squadra speciale vittima di un complotto, che si unisce così a un gruppo di resistenza metropolitano che combatte per cacciare il nemico dal pianeta. Ma quale pianeta? E quale nemico? Beh, la Galassia è in guerra. Due razze potenti, i Vargar e i Ragrav, hanno condotto la loro battaglia per 700 anni fino a giungere a un punto di stallo. Adesso i Vargar, una razza viziosa simile ai cani, hanno scoperto un modo per sbloccare la situazione. Camrose è un pianeta idilliaco la cui prima civiltà si è persa nell'oblio a causa di una terribile guerra atomica. I sopravvissuti hanno ricostruito le loro vite sotto il segno della pace e hanno abolito il crimine e la guerra. L'unica forza militare del pianeta è un piccolo gruppo chiamato KANAAN Squad, che si occupa dei disordini per il bene comune, siano essi militari o criminali. I Vargar hanno fatto una ricognizione su Camrose e hanno scoperto che lo spazio in cui si trova il pianeta non può essere penetrato dagli scanner dei Ragrav. Se i Vargar riescono ad occupare Camrose per usarlo come base operativa, potranno vincere la guerra. A questo scopo, hanno preparato i loro piani di battaglia e si sono messi in contatto con qualcuno del pianeta che possa aiutarli a invadere con successo il pianeta Camrose.
Quando i Vargar arrivano, la loro prima azione è distruggere la capitale del pianeta. La KANAAN Squad viene inviata presso le rovine della città con l'ordine di distruggere l'astronave dei nemici alieni, ma viene completamente sterminata in un sanguinoso massacro: soltanto 2 membri si salvano. Il primo dei due sopravvissuti è Gabriel Cain, gravemente ferito dai primi colpi durante l'imboscata. Il secondo è Lucifer de Soto, capitano della KANAAN Squad e traditore del proprio pianeta. Quest'ultimo venne contattato dagli alieni mesi addietro e fu sedotto dal potere offertogli, arrivando a tradire la sua intera razza. Ora Lucifero si è unito agli alieni ed è braccio destro e consigliere del nuovo Governatore Planetario. Gabriel viene trovato da Destiny Harper, una donna alla ricerca della propria famiglia in mezzo alle rovine della capitale. Destiny porta Gabriel in un posto sicuro e mentre lui si riprende, viene a sapere che Camrose è ormai sotto il totale dominio degli alieni. Infine Gabriel e Destiny vengono invitati a unirsi al movimento di resistenza che si è formato per cacciare i nemici da Camrose.
Kanaan comprende 10 diversi tipi di nemici, 15 tipi di armi e una ventina di missioni in totale.
Uscita: Natale
JPS

CASINO KIT

Questo è il primo titolo di quella che si presume sarà una nuova linea sviluppata dalla Creative Edge, che sulla falsariga di giochi come Theme Park e compagnia bella vi vede progettare ed erigere il vostro casinò! Dovrete decidere dove piazzare le slot machine che pagano di più, ingaggiare magari artisti per uno spettacolo nel week-end, "arruolare" delle guardie per la sicurezza e assegnare grossi premi per le vincite più fortunate. In pratica il giocatore assume la gestione di un intero piano di un grande casinò in stile Vegas, e deve naturalmente condurlo al successo garantendo un margine di guadagno largamente favorevole alla casa. La grafica è di stampo abbastanza classico per questo genere di giochi, e sono presenti fino a 3000 personaggi all'interno dello scenario, per un totale di 5700 frame di animazione; sono presenti naturalmente tutti gli effetti sonori del caso, e l'aspetto generale sembra essere molto curato anche grazie a una massiccia quantità di animazioni. Tra le possibilità riservate al giocatore c'è anche quella di osservare le cose attraverso il circuito chiuso delle telecamere di sicurezza; non so se bisogna essere necessariamente dei giocatori per essere interessati a un prodotto simile, però l'idea è carina.
Uscita: probabilmente a marzo del '99.
JPS.

D-JUMP



Ah, ecco un gioco che vuole essere originale e ci riesce pure: immaginatevi un tizio che se ne va all'anteprima di una mostra sull'Egitto, con la sola intenzione di parcheggiarsi in prossimità del buffet e magari tampinare qualche tipa, e che per oscuri motivi viene trasportato in un mondo parallelo che assomiglia parecchio, appunto, all'Antico Egitto. Niente più buffet e ragazze, anzi peggio: il tizio si ritrova trasformato in un burattino, manco Pinocchio fosse una storia vera. Per tornare a casa e alle sue nobili occupazioni deve capire come funziona il mondo in cui si trova, chi è buono e chi cattivo, e combattere un prete-stregone, ma anche fare fronte a un altro "infiltrato" dal futuro e vedersela con i sogni ricorrenti in cui due strani egiziani gli parlano in continuazione. Il tutto senza dimenticare il fido telefono cellulare, sopravvissuto al grande salto.
D-Jump è un titolo strano, con sezioni singolari come quella dei sogni, in cui si viene trasportati in una sotto-mappa dove ci viene offerto di giocare in un sogno (o in un incubo): nuotare nell'aria, camminare sull'acqua, compiere movimenti accelerati o, al contrario, muoversi come se si fosse immersi nella melassa, con, in ogni caso, uno strano ambiente e un appropriato allestimento scenico.
Questi sogni sono anche i momenti in cui si ricevono consigli e rivelazioni, di vitale importanza per lo sviluppo della trama. Inoltre, non appena il protagonista sente la musica, tutte le sue azioni fondamentali sono trasformate in figure di danza, che egli deve collegare correttamente per incantare gli dei. Insomma, un titolo eccentrico e assolutamente, per concezione, privo di violenza. Graficamente sembra altrettanto peculiare.
Uscita: entro aprile '99.
JPS

S.C.A.R.S.

Giusto una nota veloce per S.C.A.R.S., un gioco dal titolo non fortunatissimo per come suona in Italiano, che prosegue laddove Pod aveva interrotto. Per saperne di più vi rimando alla preview del Todeschini pubblicata sul numero scorso; io vi ricordo solo che il gioco offre 9 piste (più una segreta), 9 macchine (più 4 segrete) modellate sull'aspetto e sulla personalità di 9 animali selvatici, e la possibilità di giocare in due tramite split-screen. Nove sono anche le armi a vostra disposizione per titillare gli avversari, e nove erano anche le code di un certo gatto, ma questo non c'entra. Potrei scommettere che la recensione apparirà sul prossimo numero, ma visto come mi va al gioco di questi tempi potrei tranquillamente perdere.
Uscita: ottobre?
JPS

SKULLCAPS

Un altro gioco che la Ubi Soft ha deciso di lanciare in occasione dell'ECTS è Skullcaps, che segue le avventure degli SKULLIES, i piccoli e graziosi personaggi che combattono per liberare il loro mondo dagli HAIRIES, i temutissimi ladri di pesce. Le quattro tribù degli Hairies hanno invaso e conquistato il mondo degli Skullcaps e sarà quindi compito del giocatore liberarli dalla loro schiavitù. Impersonando una divinità, con il suo seguito di eroi, il giocatore avrà il potere di decidere le strategie da assegnare ad ognuna delle quattro tribù degli Skullies al fine di portarle alla vittoria.

Utilizzando i costruttori, sarà necessario espandere l'impero costruendo grandi palazzi di ghiaccio e inespugnabili fortezze di pietra al fine di dare alloggio alla popolazione. Mentre gli operai, sudando sette camicie, provvederanno a far aumentare la popolazione, i soldati avanzeranno in avanscoperta cercando di espandere i confini dell'impero e, quando necessario, sconfiggeranno i nemici che troveranno sulla loro strada. Servendosi degli scienziati sarà possibile condurre esperimenti sugli animali allo scopo di inventare nuovi tipi di trappole e di armi da utilizzare contro gli avversari. Ci sono più di cento invenzioni da scoprire tra cui trappole, bombe, mine e addirittura mucche esplosive.

Skullcaps comprende 40 livelli single-player, 5 livelli multiplayer e 10 livelli tutorial, oltre a 100 diversi tipi di armi e la consueta modalità multiplayer. Ecco tutto.
Uscita: fine anno.
JPS

SOLAR

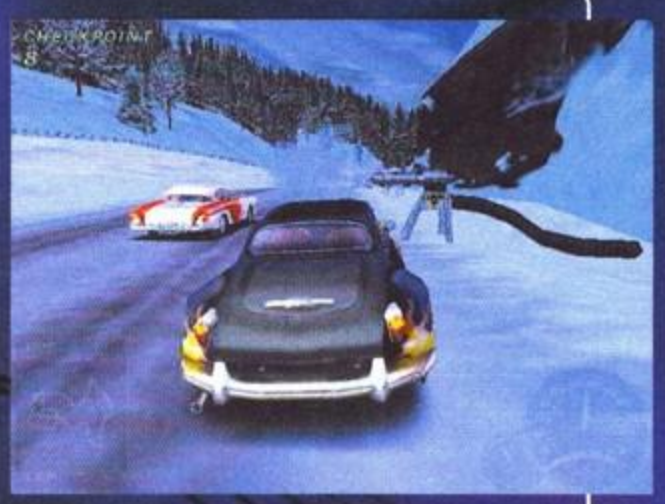
Ed ecco quello che dovrebbe essere il primo approccio della Ubi Soft a un genere tra i più popolari, quello degli strategici in tempo reale. Solar è ambientato in un lontano paese popolato da tribù primitive, le cui vite sono regolate dalle leggi propugnate dal dio di SOLAR. Il giocatore, in quanto SOLAR, dovrà trasformare la sua gente da combattenti primitivi a veri e propri guerrieri organizzati, capaci di conquistare il mondo.

Nel mondo di Solar sia le donne che gli uomini giocano ruoli determinanti; ogni singola persona, attraverso le sue caratteristiche vitali specifiche, costituisce un elemento indispensabile per la propria sopravvivenza. Non mancheranno le tribù nemiche che faranno di tutto per farvi crollare, e come al solito sarà cruciale la raccolta e la gestione delle risorse grezze come cibo e oro. A livello grafico non mi sembra ci sia da gridare al miracolo, anche se pare possibile la presenza di quantità spropositate di personaggi su schermo e di effetti 3D estremamente particolari per chi utilizza schede Voodoo2. Per pronunciarci aspettiamo l'uscita del gioco, ormai imminente.

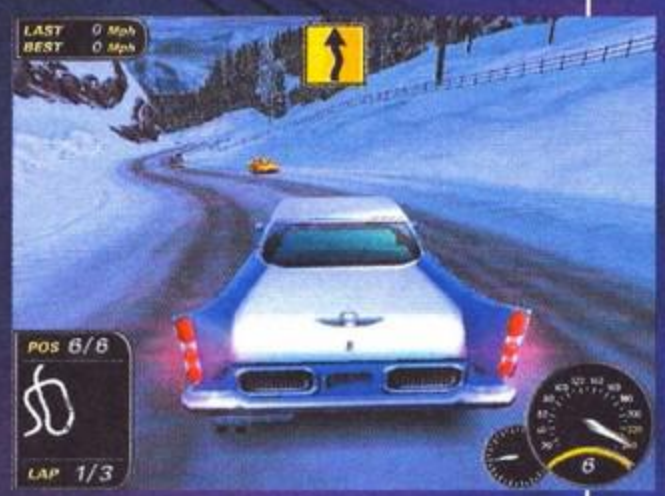
Uscita: ottobre/novembre.
JPS

SPEED BUSTERS

Se la presenza della polizia in giochi come Test Drive o Need for Speed vi infastidiva, pensate a Speed Busters: in questo titolo rompere i limiti di velocità è l'obiettivo del gioco, e gli sbirri vi danno pure man forte. A mio avviso si tratta di un prodotto di ben altra caratura rispetto a SCARS, dall'indiscutibile fascino estetico e dalle ambientazioni esotiche e ben assortite (Hollywood, Aspen, Mexican Inca Temples, Canadian farm-land, Las Vegas e Louisiana); questi scenari, molto diversi fra loro, determinano la presenza di terreni variegati su cui correre: deserto, spiagge, strade innevate, canyon e foreste metteranno a dura prova la vostra abilità di piloti.



Come detto, la polizia vi regala dei soldi ogni volta che violate i limiti di velocità (cose da pazzi), così che possiate fare qualche ritocco alla vettura e andare ancora più forte. Le macchine provengono probabilmente dai due periodi d'oro dell'industria automobilistica, almeno in quanto a design: gli anni '60 e gli anni '90. Da segnalare infine l'introduzione cinematografica, che a differenza di quanto ci si aspetterebbe per un gioco del genere è di grande atmosfera e dura oltre cinque minuti.



Uscita: ottobre.
JPS

HYPE – THE TIME QUEST

Sembrerebbe un gioco per bambini ma non lo è: almeno, non solo. Hype è uno dei titoli Ubi Soft basati sulla serie di giocattoli Playmobil, di cui io non sono stato personalmente un grande fan in tenera età, ma che erano comunque parecchio popolari. I nostalgici e i bambini (quelli veri) potranno destreggiarsi in questa avventura che, secondo le dichiarazioni degli sviluppatori, mischia gli elementi di Mario 64, Tomb Raider e Final Fantasy VII (giusto per citare tre titolini). Il personaggio principale del gioco è Hype, un coraggioso cavaliere mandato indietro nel tempo e trasformato in una statua dal suo peggior nemico, il cattivo Cavaliere Nero. Il mago Gogood lo trova e lo libera dall'incantesimo, e ora Hype può lottare per vendicarsi. Per farlo dovrà viaggiare nel tempo e, in questa fase, il giocatore dovrà farsi strada in mondi sempre diversi, risolvere vari enigmi e combattere gli avversari. Hype offre 10 differenti mondi da esplorare e oltre 50 personaggi con cui interagire, in un ambiente 3D che consente il massimo grado di libertà nel movimento.

Uscita: verso Natale
JPS

REAL FEEL GOLF

Trovo i giochi di golf estremamente rilassanti, qualcosa di più simile alla lettura che non al gioco vero e proprio, buoni per passare qualche mezz'ora tranquilla con un limitato uso della CPU (intesa come cervello). I giochi di golf hanno poi l'amabile caratteristica di poter essere tranquillamente utilizzati fumandosi una sigaretta, e trovatemi un altro genere che lo permetta in totale comodità; va bene, non sarà qualcosa di fondamentale, almeno non come l'impegno profuso dalla Vertex, lo sviluppatore di Real Feel Golf, nel tentativo di rendere questo titolo la parola definitiva in fatto di simulazioni golfistiche. L'aspetto più innovativo è il sistema di controllo, da cui il titolo del gioco, e l'effetto televisivo dato dai movimenti delle telecamere.

Uscita: inizio 1999.
JPS

DELPI

"Pensavi di essertelo perso"

E invece...

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE

GRAND THEFT AUTO™

Prezzo Consigliato: £. 59.900

Programma e manuale in italiano
Requisiti tecnici:
Minimi: Pentium 90, 16 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, 100 Mb liberi su HD, SVGA 1 Mb. Raccomandati: Pentium 133, 16 Mb RAM, 3Dfx con 4 Mb, Lettore CD-ROM 8X, Soundblaster 16.

GRAND THEFT AUTO

...É ancora sugli scaffali e il suo prezzo è stato pure ribassato! Allora non perdere l'occasione per fare finalmente tuo Grand Theft Auto, il gioco di simulazione guida dove tutto è permesso. A cominciare dal rubare le macchine (che è una necessità), fino al fregare le consegne di droga (che è una libidine), guidare come un babbuino ubriaco e tirar sotto le persone, tanto per fare qualcosa. Acquistalo e diventerai subito il terrore di tutti i tuoi concittadini, la rovina degli antifurti, il malvivente più ricercato dalla polizia! Hey, Grand Theft Auto è il gioco più originale, divertente e... criminale che ti poteva capitare tra le mani ed è anche accompagnato da una colonna sonora che è uno spasso... L'unico consiglio: occhio al tuo mezzo quando entri in negozio... pare che il gioco stia andando a ruba. E non solo quello!

Appuntamento con **Leader** al **Padiglione 25** dello

X-WING: ALLIANCE

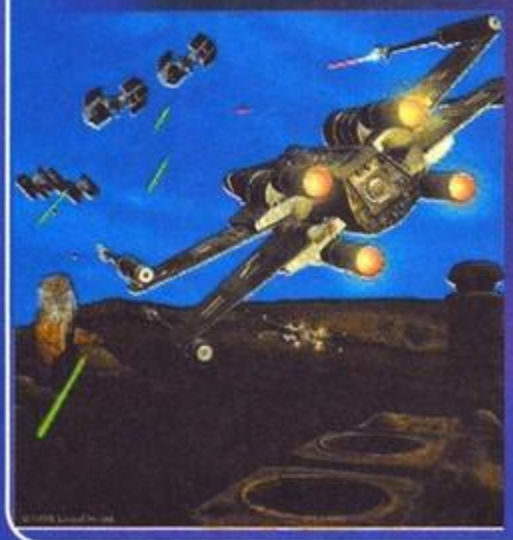
La Lucas si è presentata all'ECTS confermando il line-up dell'E3, ad eccezione di questa succosa novità: un nuovo capitolo della serie X-Wing, e scusate se è poco. Gli highlights del gioco prevedono, e questa è una novità assoluta, la possibilità di pilotare il Mellennium Falcon e di tentare l'assalto alla seconda Morte Nera nel corso della Battaglia di Endor (la famosa Luna Boscosa). Finalmente, dunque, potremo cimentarci al comando del trabiccolo più veloce della galassia, mentre la storia del gioco si attorciglia sui due diverse vicende: la lotta per la sopravvivenza delle Forze Ribelli in seguito alla secca sconfitta di Hoth, e la saga di due famiglie contrapposte entrambe desiderose di controllare un business di commercio interstellare. Come membro di una di questa famiglie, il giocatore si unisce alle Forze Ribelli tenendo un buon occhio sugli interessi del suo clan. In quanto all'azione pura, le cose si sono fatte due volte più grandi, nel senso che ora potremo avere circa il doppio dei velivoli in battaglia rispetto ai capitoli precedenti; gli scontri possono anche protrarsi a lungo e richiedere diverse locazioni sparpagliate per la galassia, sicché i mezzi a vostra disposizione possono inserire l'hyperdrive e raggiungere regioni dello spazio molto remote. Non mancherà neppure la classica "scuola-piloti" per far acclimatare i meno esperti al controllo dei vari B-Wing, A-Wing, Y-Wing e X-Wing e, per i più curiosi, sarà presente una speciale battaglia denominata "Secret Weapons of the Empire" in cui sarà possibile osservare alcuni velivoli sperimentali. Il riferimento è ovviamente a Secret Weapons of the Luftwaffe, uno dei precedenti titoli del team di sviluppo Totally Games, che poi è sempre quello degli altri X-Wing e di BattleHawks 1942 (che era, detto per inciso, un gran bel gioco). E questo è quanto: con Alliance sono quattro i titoli Lucas degni di nota in uscita nei prossimi mesi, senza contare poi quel capolavoro che è Grim Fandango e che abbiamo recensito già lo scorso numero. In arrivo entro la primavera del 1999.
JPS

FORCE COMMANDER

Avete sentito anche voi milioni di voci gridare nella vostra mente quando quel farabutto dell'Imperatore ha fatto disintegrare il pianeta Alderaan? Beh, Force Commander inizia proprio da qui, e non è altro che la versione Star Wars di Command & Conquer (poteva mancare)? Le ambientazioni del gioco, che cronologicamente si spingono fin verso la fine de "Il Ritorno dello Jedi", sono alcune tra le più classiche della trilogia, da Yavin a Tatooine, da Kessel (questa è inedita) a Coruscant. La grafica sarà naturalmente poligonale e, a sentire la Lucas, permetterà visuali inusitate per il genere strategico. La struttura del gioco prevede una serie di missioni chiuse raggruppate in tre capitoli, ognuno ambientato su un differente pianeta. E allora chi sceglierete? I Ribelli o l'Impero? Avete tempo per pensarci fino a Natale, Tiberium Sun permettendo.
JPS

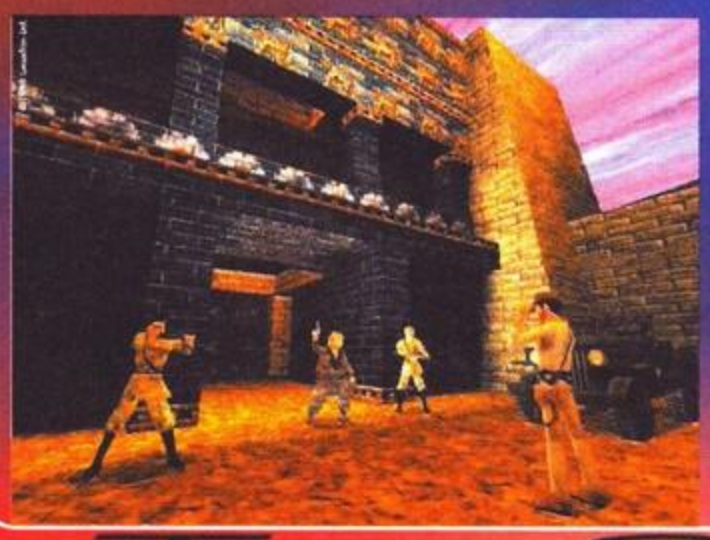
ROGUE SQUADRON

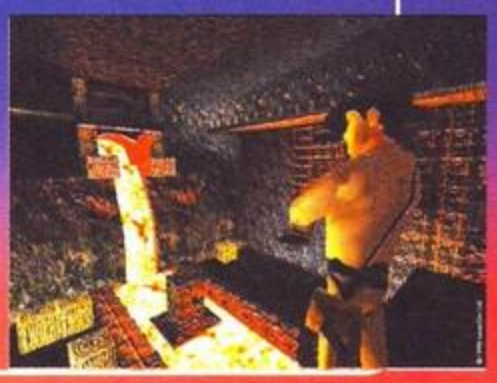
Altro giro, altro gioco basato su Star Wars, altro cambio di genere. Trattasi in termini semplici del seguito di Shadows of the Empire, che a dispetto di un primo livello spettacolare ha lasciato delusi i più. Azione allo stato puro e gran varietà di missioni anche in questo caso, alla guida dei soliti A, B, Y e X-Wing, con l'aggiunta dei simpatici Snowspeeder. A livello cronologico, Rogue Squadron ha luogo esattamente tra il quarto e il quinto capitolo della serie, ovvero dopo la Battaglia di Yavin. Se anche voi, come me, eravate curiosi di vedere il pianeta d'origine dei Calamari, sappiate che questo è presente nel gioco come scenario per una missione, assieme ai classici Tatooine e compagnia bella. Anche questo è previsto per Natale.
JPS



INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

Aleggia una certa delusione attorno a questo titolo, che tutti abbiamo accolto con entusiasmo e che pare essersi rivelato, purtroppo, un po' orrendo graficamente. Strano, perché fino a che si trattava di immagini fisse (ovvero tutto quanto era stato mostrato all'E3), le premesse erano ottime persino su questo fronte, ma i nostri inviati londinesi sono tutti concordi nel condannare senza appello l'aspetto estetico del gioco (confermo, purtroppo, ndMax). Quest'ultima avventura di Indy richiederà comunque un acceleratore 3D e la storia si svolge nel 1947, anno in cui, agli inizi della Guerra Fredda, la CIA e i Sovietici si mostrano entrambi particolarmente interessati alle rovine della celebre Torre di Babele. Che ci sarà di tanto importante? Per scoprirlo, la CIA incarica Indy delle indagini, indagini che si stemperano attraverso 16 capitoli pieni zeppi di mostri robot, creature di ghiaccio, comunisti inviperiti e armi di ogni genere, inclusa della chincaglieri post-bellica di provenienza quantomeno sospetta. Non possiamo che attendere trepidanti e verificare di persona se le perplessità appena espresse condanneranno il gioco alla categoria "Peccato, poteva essere un capolavoro", oppure no. A Natale... o giù di lì.
JPS





UEFA MANAGER '99

Ecco un gioco manageriale che, per le sue caratteristiche, ha saputo catturare perfino la mia attenzione (almeno in questa sede). Il piatto forte del titolo è rappresentato da un binomio a mio avviso notevoleT: la presenza di scenari (ossia situazione predefinite dalle quali, facendo appello a tutto il proprio carisma, occorre uscire vincitori) e una gestione dei trasferimenti che premette di essere la più accurata mai implementata fino a ora; in effetti, non è che gli altri titoli brillino per profondità da questo punto di vista – i manager delle vere società fanno molta più fatica a portare a casa un campione.
L'interfaccia mi sembra piuttosto curata, mentre la press release sostiene che le scene di gioco offriranno una notevole quantità di informazioni, in modo da aiutare l'allenatore a prendere le scelte più giuste senza affidarsi al caso o all'aneddotica.
Uscita: fine '98.
MB

ANNO 1602

Non sto a spiegarvi del perché abbia fra i piedi questo gioco da un'infinità di tempo; la cosa che conta è la qualità del titolo, che sembra più che buona: ci troviamo alle prese con una sorta di Civilization in tempo reale, in cui comandiamo una banda di pionieri in cerca di fortuna e di gloria. La nostra preoccupazione sarà quella di gestire sapientemente gli aspetti economici, militari e diplomatici del gioco, cercando nel contempo di migliorare la qualità della vita dei coraggiosi che ci hanno seguito nell'impresa. Non ho idea di come tutti questi aspetti possano essere implementati in uno strategico in tempo reale: dopotutto, Age of Empires era molto semplice da questo punto di vista; in ogni caso, la grafica in isometrica è nella norma e l'interfaccia non posso dire alcunchéT.
Uscita: novembre '98.
MB

HEXPLORE

Anche in questo caso ci troviamo in un mondo medievale, in cui il cattivone di turno ha deciso di appropriarsi di un preziosissimo manoscritto, fonte di tutta l'aneddotica mondiale. Quattro intrepidi eroi decidono di impedire la realizzazione di questo malvagio piano, dopodiché toccherà a voi entrare in azione. Mentre l'engine in isometrica non sembra affatto malaccio, il piatto forte dovrebbe essere rappresentato dalla varietà dell'azione, poiché i quattro personaggi che ci si troverà a controllare sono un mago, un guerriero, un avventuriere e un arciere: è chiaro che ognuno di essi ha la sua specializzazione e noi dovremo tener conto di tutto ciò mentre affrontiamo i nemici che ci si pareranno davanti. L'ambientazione sembra abbastanza convincente, anche se dovrete scordarvi un clima da avventura vera e propria: diciamo che il titolo sembra maggiormente un arcade estremamente vario.
Uscita: primo trimestre '99.
MB

C3 RACING

Ben vengano i giochi di rally, soprattutto quelli convertiti da Playstation, che sono anche i più divertenti. Questo C3 Racing vanta una grafica mica da ridere e offre addirittura trenta tracciati su cui è possibile vantare le proprie (indiscusse?) doti di guida. Dovrebbe trattarsi di qualcosa di estremamente frenetico, come capita sempre in questo genere, per cui aspettatevi anche delle sportellate e competizioni all'ultimo secondo con avversari umani e computerizzati. Nulla di più si sa riguardo al titolo, perciò aspettate e ansimate (come dei cavalli).
Uscita: fine '98.
MB

OUTCAST

Di questo titolo ve ne ha già ampiamente parlato il Duspis in occasione dell'E3, per cui a me non resta che tradurre la prosa romana in un buon milanese per far felici e contenti tutti i lettori. Seguendo un'abitudine ormai consolidata, dopo la scoperta di una serie di dimensioni parallele, l'umanità decide di colonizzare in batta i nuovi "territori" scoperti, ma la sfortuna vuole che dal nulla compaia anche un buco nero, ossia un concentrato di materia in grado di risucchiare la materia nelle vicinanze. In aiuto dei coloni viene inviato un buzzurro, che potrebbe essere il Duspis di cinque (facciamo dieci) anni fa. Il titolo sembra particolarmente interessante, anzitutto perché può essere giocato prediligendo il combattimento, la strategia o l'avventura; si spera, pertanto, che sia sviluppato un serio sistema di gestione dell'aneddotica, visto che è sempre più difficile trovarsi coinvolti in una vera lotta che ricordi alla lontanissima un gioco alla Tekken. La grafica e gli effetti sono mostruosi, mentre la trama dovrebbe essere quasi totalmente influenzata dall'azione del giocatore; ogni personaggio presente in scena dovrebbe (il condizionale, anche in questo caso, è d'obbligo) prevedere un modello di comportamento del tutto peculiare, per cui non resta che incrociare le dita fino a farsi venire l'artrite nel frattempo e attendere con fiducia.
Uscita: fine '98.
MB

PILGRIM

Ecco un'avventura ambientata in quello che è mio parere va considerato il periodo più buio della nostra umanità: il medioevo. L'anno è il 1208 e, come dice la press release, le attività che vanno per la maggiore sono l'eresia, le crociate e i viaggi a cavallo per chi se li può permettere. Marc, un templare rinnegato, ha portato dalla sua ultima missione un manoscritto che dovrebbe essere il Gospel. Bella lì, direbbe il Nikazzi, peccato che il pisquano cade in un'imboscata dopodiché, seriamente ferito, raggiunge un centro abitato e cede il manoscritto a un altro tale. Quest'ultimo ha la bella idea di ammalarsi e, in punto di morte, consegna al manoscritto a suo figlio, ma ora anche il Papa Innocente III comincia a muoversi per recuperare il prezioso cimelio.
Come vedete, la trama è abbastanza intricata, giusto per tenerci in forma con l'aria che si respirava in medioevo; la grafica (e, di conseguenza, l'ambientazione) sembra eccellente, mentre nulla si sa riguardo all'interfaccia di gioco.
Uscita: fine '98.
MB

FIGHTER DUEL 2.0

Ecco un altro simulatore di volo ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, prodotto il cui punto di forza è rappresentato dall'engine che supporta in modo nativo 3Dfx, PowerVR e compagnia bella (oltre a Direct3D e Glide). In effetti, la qualità della grafica e, soprattutto, degli effetti speciali è veramente superba, ma i programmatori non paiono essersi adagiati sugli allori: il modello di volo dovrebbe risultare molto accurato, mentre la varietà dell'azione è garantita dalle caratteristiche dei velivoli dell'epoca; ricordiamoci, infatti, che allora non si parlava di bombardieri, caccia per la supremazia aerea e via di questo passo – ogni aereo doveva poter attaccare un suo simile e, al tempo stesso, dare del filo da torcere alle unità di terra.
I cockpit dei vari velivoli mi sono sembrati decisamente curati, come pure l'insieme delle visuali: dal momento che non ci si potrà servire di sofisticati strumenti per tenere sotto controllo la situazione, sarà obbligatorio scrutare continuamente il cielo alla ricerca del nemico. Buon prodotto, a mio parere, che attendo con discreta ansia.
Uscita: fine '98.MB

LMK

Dopo Il Buono, il Brutto e il Cattivo, ecco a voi LMK, ovvero The Lady, the Mage and the Knight. Al di là del titolo, da ciò che ho potuto vedere si tratta di un gioco estremamente promettente, una sorta di Lords of Magic più evoluto dal punto di vista grafico (le foto sono superbe!) e della trama. Traduco per chi non è informato: ci troviamo alle prese con un gioco di ruolo, in cui si dovranno comandare i tre eroi per raggiungere un obiettivo che al momento, alla pari della trama, non conosco minimamente. Quel che conta è la possibilità di influenzare in modo notevole la storia, mediante combattimenti, relazioni con i personaggi che si incontreranno nel corso delle vicende, nonché scoperte di talismani e incantesimi vari.
Uscita: novembre '98.
MB

THE INSIDER

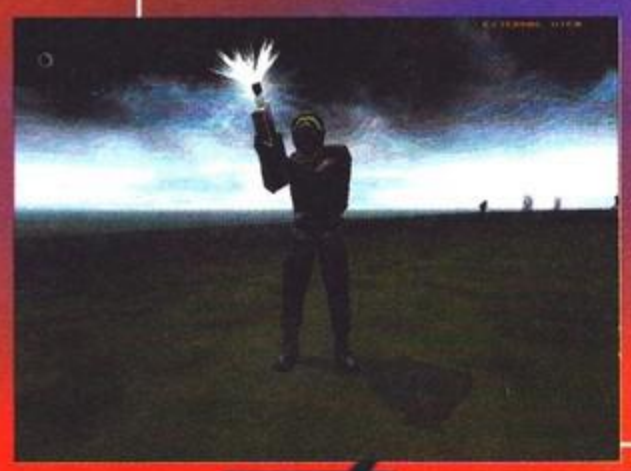
L'insider è colui che si infiltra negli affari altrui; nel gergo borsistico, insider trading è la diffusione di informazioni riservate. Per quanto ci riguarda, il termine si riferisce al titolo di questa avventura grafica ambientata nella Parigi del 1920; darei chissà che cosa per poter fare un salto nel tempo assieme al protagonista dell'avventura. Purtroppo, le cose non sono tutte rose e fiori, dal momento che il nostro fortunato testimone dovrà rimboccarsi le maniche per risolvere un grosso mistero, pare legato a delle misteriose uccisioni – chissà perché tutti pensano che in quell'epoca, a Parigi, si nascondessero tali e tanti malfattori. In ogni caso, le foto sono splendide e c'è da giurare che il gioco garantirà un coinvolgimento notevole. Non so niente riguardo all'interfaccia, ma val ben la pena di aspettare qualche mese per saperne di più.
Uscita: inizio '99.
MB

TOTAL AIR WAR

Questo add on per F-22ADF è già pronto da parecchi mesi, ma i DID stanno aspettando il momento buono per lanciarlo; finalmente ci siamo, pertanto preparatevi a rinverdire i fasti del più bel simulatore di volo di tutti i tempi. Inoltre, in occasione della recensione di Total Air War spiegherò una volta per tutte perché sono ridicole le critiche di scarso realismo a F-22. Anzitutto, una caratteristica di TAW quasi mai sbandierata: il miglioramento dell'engine, che implementerà nuove spettacolari texture ed effetti speciali sempre più convincenti. A parte questo, si avrà un totale controllo sulla squadriglia, potendo addirittura giocare nell'AWACS: si tratterà di un sistema dinamico di campagna mai visto prima, in grado di frantumare gli attuali limiti dei simulatori di volo.
Se avete giocato a F-22, è scontato che vi sarete divertiti in maniera selvaggia; in tal caso, preparate il borsellino perché l'ulteriore spesa è un dovere morale.
Uscita: novembre '98.
MB

WARGASM

Come si evince dal titolo, ci troviamo di fronte a un gioco di guerra totale, in cui si comanderanno veicoli, velivoli e persone. L'interfaccia dovrà per forza di cose essere mostruosa al fine di poter gestire il tutto; sulla qualità dell'engine non abbiamo dubbi, visto che i DID si sono sempre rivelati incredibili da questo punto di vista. Se volete il mio parere, si tratta di uno dei due o tre giochi veramente innovativi dell'anno e la possibilità di condurre una guerra su vasta scala, preoccupandosi veramente di tutti i problemi strategici alla pari di un generale, ma con l'obbligo di scendere in campo in prima persona, non dovrebbe far altro che rendere quelli come me imbesuiti oltre ogni limite.
Uscita: dicembre '98.
MB



DELPI

L'unico nemico buono è **quello morto!**

WARLORDS III DARKLORDS RISING

Ha tutti i numeri per diventare uno dei tuoi preferiti di tutti i tempi: 4 campagne, 4 terreni, 28 scenari, 15 nuovi eroi, 35 nuove abilità, 112 unità, 6 nuovi giochi multiplayer... Con Warlords III il divertimento è matematico!

Si comincia in una città, preparandosi ad un conflitto che non ha eguali, e si finisce presto in balia di nemici spietati che è possibile battere solo con dosi industriali di abilità, tattica e astuzia. E solo se sarai all'altezza di tutto questo, sarai tu il Signore della Guerra!

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows '95 o Windows '98, Pentium 75 Mhz, 16 Mb RAM, Scheda Video 256 colori, Lettore CD-ROM 4X.

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

Appuntamento con **Leader** al **Padiglione 25** dello

Qualità Interattiva.

MONKEY HERO

Siete inguaribili fan dei cosiddetti "RPG giapponesi"? Allora vi farà piacere constatare che la Take 2 Interactive ha pensato pure a voi! Monkey Hero, sviluppato dalla Blam!, si baserà infatti su un'antica quanto celebre (almeno in Giappone) favola giapponese, e lo scopo del gioco sarà guidare il nostro eroe scimmiesco attraverso una fantastica avventura: riarmonizzare i mondi della realtà, dei sogni e degli incubi ritrovando gli otto capitoli sfuggiti al libro storico della Magia. Il gioco promette ore e ore di esplorazione, azione e avventura, con decine di segreti da scoprire ed enigmi da risolvere, il tutto in una piacevole grafica treddì che, lasciatemelo dire, in fondo non stona mai. Monkey Hero è in uscita a novembre.

BIOSYS

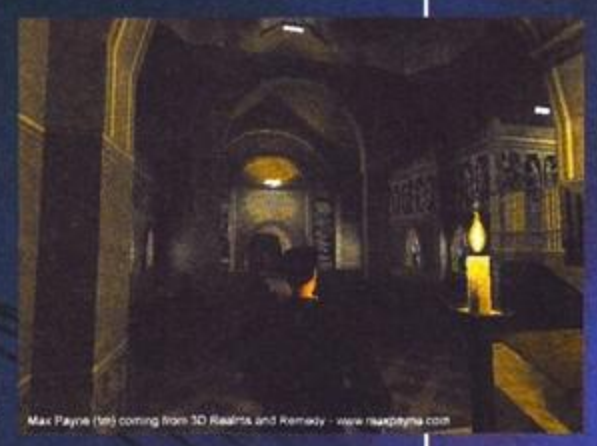
Gli scienziati in erba saranno felici di poter mettere le mani, a novembre, su questo Biosys: si tratta in fatti di un bizzarro mixage di avventura e simulazione biologica, in cui vi troverete a dover sopravvivere in quattro ambienti artificiali che riproducono altrettanti habitat naturali: oceano, bosco, foresta e un misterioso ecosistema dall'evoluzione accelerata. Voi non sapete esattamente per quale ragione vi troviate in questa landa sperduta, lo scoprirete man mano che risolverete l'aspetto "avventuroso" del gioco; tuttavia, preparatevi a mettere finalmente in pratica tutte le vostre nozioni di botanica, poiché sopravvivere dipenderà soprattutto dalla vostra capacità di adattamento e di sfruttare l'ambiente circostante.

FLY!

Sembra quasi un imperativo perentorio, "vola!", ma indipendentemente dall'autoritarismo con cui lo si può impartire, quest'ordine conserva intatto il suo fascino. Chi non avrebbe voglia, almeno una volta nella vita, di librarsi nell'aria come un piccione? La Take 2 sembra intenzionata a soddisfare anche questo tipo di curiosità, con un simulatore di volo che, graficamente parlando, a me ricorda moltissimo i due Flight Unlimited. Vedremo come se la caverà questo titolo il prossimo gennaio, quando, se saranno rispettate le date, qualcuno qui in Redazione ne curerà la recensione. Per adesso, riserbo assoluto!

MAX PAYNE

Di Max Payne ve ne avevamo già parlato a lungo in una fornita preview parecchi mesi fa: i lavori proseguono e il gioco sembra ormai essere in via di ultimazione. Tuttavia, la 3D Realms continua a non sbilanciarsi sulla sua data d'uscita, tant'è che il comunicato stampa di fronte ai miei occhi recita un laconico, quanto vago, "release date: 1999", potrebbe essere il primo gennaio quanto il 31 dicembre... In ogni caso, Max Payne è il solito rinnegato che è stato accusato ingiustamente di omicidio, e che adesso non ha più null'altro da fare che farsi giustizia da solo, tramite la classica piazza pulita di criminali, poliziotti corrotti, ladri, assassini, politici, presentatori TV e chi più ne ha più ne metta. Una nuova frontiera per gli shoot em up in soggettiva? Mah...

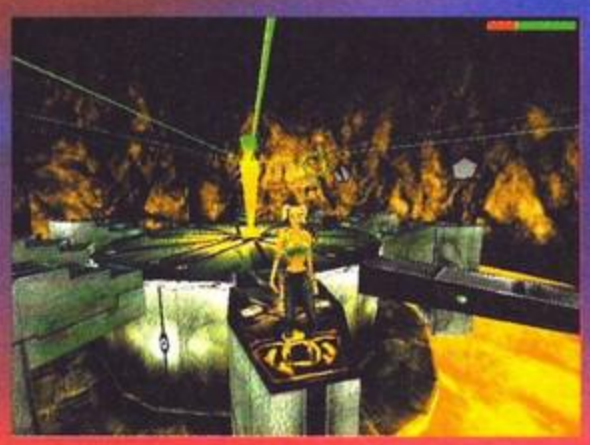


RAILROAD TYCOON II

Quand'ero piccolo mi divertivo un sacco coi trenini Lima, e avere un plastico tutto per me era il tipico sogno destinato a non realizzarsi mai. Adesso che non sono più tanto piccolo, ma il cervello è rimasto bene o male lo stesso, posso coniugare l'antica passione con quella più moderna dei computer, aggiungendo perché no quel pizzico di strategia economica che di certo non fa male. Railroad Tycoon II è né più né meno il seguito del suo immediato predecessore, quel Railroad Tycoon che aveva riportato all'infanzia migliaia e migliaia di fan delle ferrovie e, come in passato, il vostro scopo sarà quello di amministrare una compagnia ferroviaria in modo da creare un commercio florido attorno ai vostri percorsi. In arrivo a novembre.

SPACE BUNNIES MUST DIE

Titolo che non ha mai goduto della luce dei riflettori, questo, ma che merita sicuramente una menzione: si tratta infatti di uno sparatutto 3D ultrademenziale che vi vedrà protagonisti (nei panni di un'eroina dai tratti somatici adolescenziali, ma senza rinunciare ai giusti argomenti...) del più feroce sterminio che l'umanità ricordi, quello dei terribili conigli giganti venuti dallo spazio profondo, giunti probabilmente indifesa delle analoghe creaturine terrestri. Sono proprio curioso di giocarlo, visto che ormai è davvero imminente...



MONTEZUMA'S RETURN

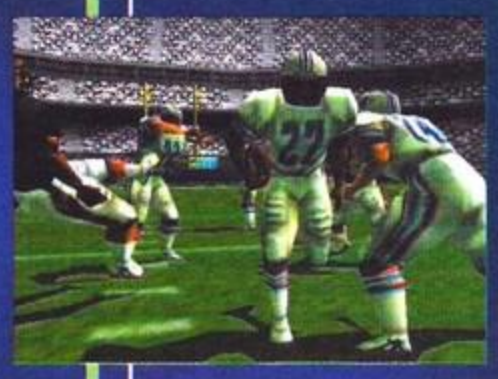
I vecchi sessantaquattristi difficilmente avranno dimenticato Montezuma's Revenge. Beh, a quanto pare a tredici anni dalla sua vendetta, il nostro antipatico Montezuma ha deciso di ritornare, ma per fare le cose in grande stavolta si è portato dietro un'incredibile grafica 3D (un po' come Harry Pitfall, insomma...), molto più colore e diversi effetti speciali. Ancora una volta, il nostro scopo sarà quello di trovare tutte le chiavi necessarie ad aprire le 150 e più locazioni che fanno parte del gioco. Saliremo su scale, corde, piattaforme e, perché no, affronteremo diversi nemici. Imminente.

TUROK2

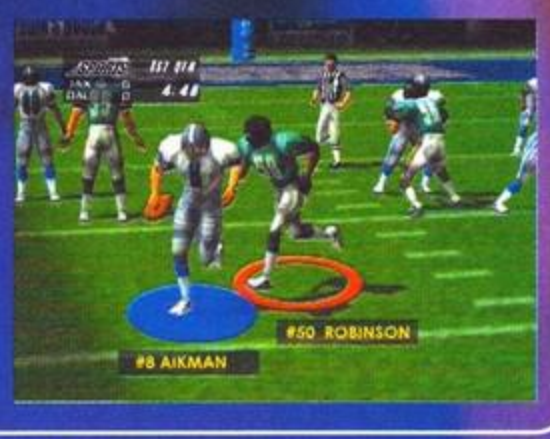
Se c'è un titolo che merita di essere davvero la bandiera di casa Acclaim, è senza alcun dubbio Turok: è stato quest'ultimo, infatti, a risollevare la software house americana dal tracollo finanziario che aveva subito lo scorso anno e che l'aveva portata sull'orlo del fallimento. Lo straordinario successo del gioco, prima su Nintendo64 e poi su PC, ha dato davvero la linfa vitale necessaria alla Acclaim per risollevarsi, e dopo il fantastico Forsaken la compagnia mantiene alta la sua media presentando, all'ECTS, un line-up fra le più brillanti. Certo sono finiti i tempi in cui, alla Acclaim, si facevano i giochi cercando il nome a effetto, la licenza a tutti i costi, e investendo poco o niente sulla fase creativa e tecnica del prodotto (prassi effettivamente confermata dai vertici dell'azienda, nel periodo dei primi anni '90): fu proprio in questo modo che, con un avanzo d'inventario di circa 50 milioni di dollari in cartucce invendute (specie il famoso Batman Returns per le console a 16-bit), la casa subì il primo duro colpo di una lotta di bilanci durata quasi un anno. Ma adesso è tutto finito, per Acclaim i tempi sono rosei e soprattutto maturi per lanciare il grande sequel: Turok 2 – Seeds of Evil. Mai come in questo caso vale la classica ricetta del seguito, ovvero in sostanza una

versione pompata al massimo dell'originale: in Turok 2 i nemici si contorcono a seconda di come li colpite ma più realisticamente, sono dettagliati come nell'originale ma stavolta sino a mostrare i movimenti degli occhi e quelli dei muscoli sotto la pelle, e infine le armi (senza dubbio la cosa migliore del gioco) sono ora ben 25, e chissà cosa ci aspetta in tal senso, dopo il fenomenale Chronoscepter. Rimango fedele alla mia valutazione sull'originale, espressa a suo tempo: ottimo su console ma del tutto piatto, vuoto e inadatto su PC, per via di una conversione troppo "diretta"; spero davvero che stavolta la versione PC sia portata avanti per gli affari suoi, e che il fogging venga quantomeno arretrato di una cinquantina di metri. In questo caso sarà un gran titolo.
Uscita: novembre.

NFL QBC '99



La Iguana Entertainment, assieme alla Probe, è senza dubbio la maggior fucina di talenti in seno alla Acclaim, che raccoglie da questi due team di sviluppo interni buona parte dei suoi maggiori successi (Turok, Extreme G, Forsaken). Non tutti sapranno, però, che la stessa Iguana di Turok è anche responsabile di una ricca serie di titoli sportivi, che comprendono le serie NFL Quarterback Club, NHL Breakaway e All-Star Baseball (le quali hanno in comune l'engine di gioco), oltre alle più leggere NBA Jam e WWF WarZone. Per la prima volta (se non mi sbaglio) uno dei titoli di questa serie approda anche su PC, e per mia gioia si tratta di un gioco di football. Negli Stati Uniti i giochi di questo tipo vendono più o meno come il pane, e non a caso la Acclaim da ben due anni invita al suo stand, in occasione dell'E3, il quarteback dei Green Bay Packers, Mister Brett Favre. Ma al di qua dell'oceano la palla ovale vuol dire a malapena rugby, figuriamoci altro. Che vi interessi o meno questo sport, tuttavia, fate attenzione: questo gioco rischia di essere il nuovo parametro di riferimento del genere e secondo me farà un sol boccone del vecchio Madden. Il motion capture si spinge a livelli incredibili e tutte le movenze dei giocatori sono replicate fino all'inverosimile: è presente persino la famosa (beh, famosa) "chicken dance" di Merton Hanks, ben nota ai tifosi dei 49ers quando la nostra gloriosa safety ritorna in meta un bell'intercetto. E poi l'intelligenza artificiale e la strategia del gioco sono state studiate e sviluppate con l'aiuto di un vero esperto, l'offensive-coordinator dei New York Jets Charlie Weiss. Non manca il commento in tempo reale da parte di ben tre celebrità televisive americane, la possibilità di rivisitare ognuno dei 32 Superbowl, e naturalmente la presenza delle 31 franchigie NFL complete dei loro 1.500 e oltre giocatori. Sarò l'unico o quasi ma non vedo l'ora.
Uscita: ottobre, al più presto.
JPS



EXTREME G 2

Ed ecco un altro caso di "conversione" da console: il primo Extreme G era un ottimo gioco di guida per Nintendo64 in dovevamo guidare delle strane motociclette simili a razzi con le ruote, un titolo che si distingueva soprattutto per la sua incredibile velocità. Il seguito ci offre 15 nuove moto (più 6 segrete), ben 25 piste, 10 armi e 30 differenti ambientazioni, oltre alle possibilità di giocare in multiplayer e deathmatch. Sì, perché Extreme G affianca alla corsa contro il tempo e gli avversari una componente di violenza pura, che implica l'eliminazione (o quantomeno un tentativo in tal senso) fisica degli avversari. Anche in questo caso la mia viva speranza è che lo sviluppo delle due versioni (PC e N64) proceda in maniera ben distinta, per non ritrovarsi con un gioco per console che gira su un PC da tre milioni. Pensate cosa succederà quando arriverà il DremCast della Sega, che è sostanzialmente un PC con una scheda PowerVR potenziata: ora che i nostri computer avranno superato e surclassato in potenza questa macchina, molte case staranno ancora sviluppando versioni pressoché identiche dei loro giochi. Ah, questa strana commistione tra computer e console, dove ci porterà...
Uscita: autunno, per stare sul vago.
JPS

MACHINES

E' il 2019 e i Terrestri hanno troppo da fare, troppa cattiva televisione cui stare dietro e troppe tasse da pagare per preoccuparsi di andare alla conquista di nuovi mondi: decidono così di costruire, i nostri simpatici pronipoti, delle macchine intelligenti da mandare in giro per i pianeti a seminare dispiaceri, ed ecco il punto centrale di questo gioco. In Machines bisogna guidare queste grottesche macchine alla conquista, e nondimeno all'eliminazione delle macchine concorrenti, in una sorta di corsa verso l'obiettivo con distruzione incorporata. Queste macchine sono 18 e si muovono in mondi caratterizzati da differenze di ambientazione e clima, con camere di ripresa multiple e visione notturna. A me sembra parecchio interessante, visto che di primo acchito sembra essere una specie di Virtual On con forti elementi strategici (in realtà è un Warcraft2 con robottini ed engine 3D... NdSS), e graficamente pare proprio carino. Si potrà giocare in rete e si potrà fare tesoro della propria astuzia con sabotaggi, spionaggio e azioni stealth per fregare informazioni al nemico e farsene così beffe. Che bello.
Uscita: inizio '99.
JPS

SOUTH PARK

Ma cosa diavolo è South Park? Beh, dovete sapere che gli americani ogni tanto impazziscono per qualche serie televisiva: un tempo erano i Simpson, poi ci fu Seinfeld, infine Friends... e oggi South Park. Trattasi di un cartone animato per un pubblico adulto che va in onda sul network Comedy Central ogni Mercoledì alle 10 (il canale è lo stesso della misconosciuta – da noi – serie "Mistery Science Theatre 3000"); lo stile è quello dei personaggi creati ritagliando la carta, anche se in realtà è tutto fatto al computer. Protagonisti sono quattro ragazzetti che abitano, appunto, nella cittadina di South Park nel Colorado e che se la spassano, discutono, fanno garbata conversazione, dicono parolacce, insomma passano attraverso le esperienze fondamentali della vita. Mai vista una puntata, personalmente, ma sono molto, molto curioso. Chissà che non arrivi da noi presto. Comunque, dopo varie indagini, ho scoperto che tutto è nato da un specie di video-cartolina natalizia commissionata da alcuni produttori televisivi a due giovani cineasti (i nomi non vi interessano, credo), i quali con circa 2000 dollari si sono inventati i personaggi che avrebbero poi dato vita a South Park (credo sia il filmato d'auguri della Virgin Interactive arrivatomi il Natale scorso, in cui c'erano Babbo Natale e Gesù che se le davano di santa ragione per vincere la sfida su chi fosse il vero simbolo del Natale... NdSS); l'incredibile popolarità di quel video (oggi introvabile, ma disponibile su Internet per il download – 53MB) ha convinto i produttori a commissionare una serie settimanale ai due brillanti creatori. Ed eccoci qua, poteva mancare il gioco? Anche in questo caso si tratta di un prodotto in uscita per PC ed N64, in cui a quanto ho capito dovrete controllare i quattro ceffi (Kenny, Kyle, Cartman e Stan) per salvare l'amabile cittadina di South Park. Lo vedremo in Europa? Io non lo so, ma nel dubbio tutto fa cultura.

Uscita: inizio '99
JPS

SHADOWMAN

Come molti di voi sapranno, la Acclaim possiede anche una ben nota divisione fumettistica, che ha dato nuova linfa a una serie di personaggi famosi diverso tempo fa, ripescandoli dagli anni '60 e '70 (Turok e Solar su tutti).
ShadownMan appartiene proprio al mondo dei fumetti, ed eccone ora la trasposizione digitale in forma di avventura 3D dall'aria molto promettente. Protagonista del gioco è Mike LeRoi, un laureato in Letteratura di New Orleans (non proprio l'archetipo del supereroe, direi), il quale "possiede" uno strano alter-ego che si dibatte tra il mondo dei vivi e quello dei morti. L'adattamento è curato, ancora una volta, dalla Iguana, che utilizza all'uopo una nuova tecnologia di rendering degli scenari chiamata VISTA (Virtually Integrated Scenic Terrain, ovvero come inventarsi un nome "ganassa" per un engine di gioco). Questo meccanismo consente, in poche parole, di visualizzare ambientazioni estremamente complesse dal punto di vista grafico, per di più incredibilmente vaste e illimitate in ogni direzione. La tematica di fondo è quella dei riti voodoo, e Shadowman dovrà destreggiarsi tra mille pericoli per sconfiggere il Male e allontanare dal pianeta Terra l'ombra del suo triste destino già scritto: l'Apocalisse. Ancora una volta, quindi, ci troviamo di fronte a un'avventura che si mischia con il genere action, secondo una ricetta che in questi anni ha già dato i suoi frutti. Graficamente mi sembra che ci siamo eccome, e quindi anche se da noi il gioco potrà fare scarsamente leva sulla sua controparte cartacea, Shadowman potrebbe essere un titolo da tenere d'occhio.

Uscita: inizio '99.
JPS

BLOODSHOT

Allora, la storia è parecchio complicata: c'è un brutto ceffo, presumibilmente morto, che, non si sa come, viene rimesso in sesto da un'agenzia governativa dai loschi piani. Si tratta della D.O.A. (notate il gioco di parole con l'acronimo Dead On Arrival)(gran film, quello con Dennis Quaid... NdSS), che sta per Domestic Operations Agency: il suo obiettivo pare sia porre fine al mondo così come lo conosciamo e stabilire un Nuovo Ordine che faccia più al caso loro. Insomma, prendono questo cadavere e lo rendono una macchina da guerra, con forze sovrumane e un'impressionante resistenza ai danni: si tratta appunto del BloodShot, il cui compito è girare il pianeta al servizio dei suoi poco gentili creatori, ammazzando e sventrando, distruggendo e saccheggiando, e cose così.
In pratica si tratta di uno sparatutto in terza persona che si dipana su circa 20 differenti scenari, che vanno dal relitto di una nave da guerra Sovietica fino ad ambientazioni irriconoscibili perché trasformate dalla stessa tecnologia genetica che ha reso possibile la creazione del nostro anti-eroe. Non mancheranno, naturalmente, vagonate di armi devastanti, e una buona dose di azione a ritmi adrenalinici. Abbastanza indecifrabile, per ora, questo gioco: a vederlo sembra promettente ma la concorrenza nel settore è agguerrita e non mi sembra che BloodShot possa vantare grandi spunti di originalità rispetto ai suoi avversari. Ma è presto per pronunciarsi.

Uscita: estate '99
JPS

RE-VOLT

Un altro gioco sulle automobiline radiocomandate? Ma non ci aveva già pensato la Gremlin? Anzi, non ci aveva già pensato la Nintendo un sacco di tempo fa con R.C. Pro Am? Comunque, questo Re-Volt (titolo provvisorio, ma carino) è ancora una volta incentrato sui fugaci giocattolini, stavolta prodotti da un'immaginaria compagnia chiamata ToyVolt (ed ecco spiegato il gioco di parole del titolo): i piccoli bolidi sfuggono al controllo dei loro creatori e prendono vita propria. Scappano felici dagli scaffali dei negozi e si mettono a gareggiare furiosamente per strada, sui tetti, persino all'interno di un museo. La grafica del gioco sembra davvero straordinaria: se la Gremlin, per Buggy, ha puntato più sulla rapidità e su degli effetti luce speciali, qui c'è una purezza cristallina e un sistema dinamico di illuminazione che rende le superfici incredibilmente realistiche. I segni lasciati dai pneumatici poi, sebbene opinabili, sono assolutamente spettacolari. Re-Volt è ancora in una fase acerba di sviluppo, ma credo di poter già dire che potrebbe trattarsi di una piccola rivelazione. Stiamo a vedere.

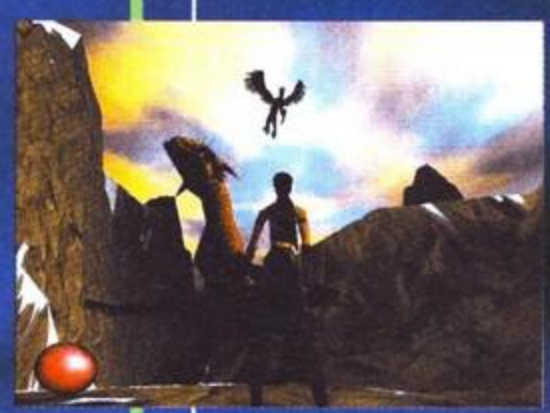
Uscita: non prima di Marzo '99.
JPS

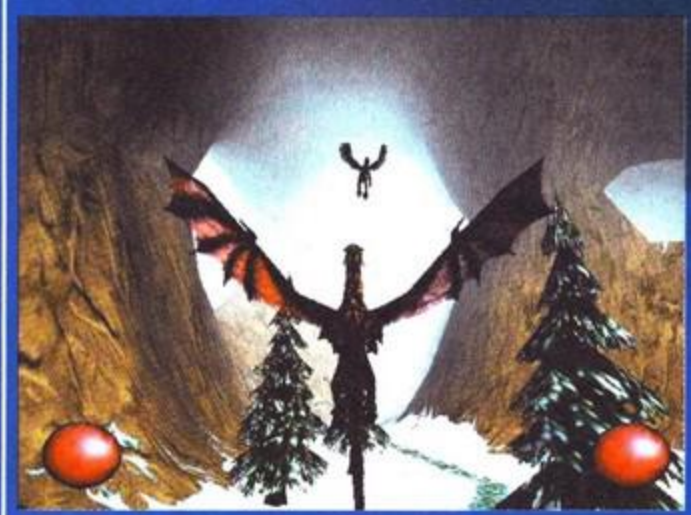
LANDER

Anche la Psygnosis apre ai nuovi formati e comincia da Lander, un'avventura fantascientifica che uscirà infatti sia su CD che su DVD con audio Dolby Digital. Il titolo avrà senza dubbio riportato alla mente dei nostalgici il vecchio Lunar Lander, e costoro gradiranno sapere che la stessa Psygnosis dichiara apertamente di essersi ispirata sia a questo vetusto classico, sia ai meno noti Gravitar e Thrust. Il giocatore controlla appunto un Lander, ovvero un futuribile velivolo interplanetario che con cui affrontare e risolvere le varie missioni; la struttura di gioco ricade in pieno in quello strano limbo a metà fra l'azione pura e la strategia, e il controllo del mezzo è stato oggetto di un'estensiva programmazione grazie alla quale dovremmo trovarci di fronte a una maneggevolezza "spaziale". In pratica si svolazza qua e là attraverso il sistema solare per distruggere, proteggere, guadagnare e tutta la solita serie di cose. Se dovessi definirlo, direi che è un mix tra Forsaken e G-Police; graficamente è senza dubbio ok, per saperne di più toccherà aspettare fino a febbraio.
JPS

DRAKKAN – ORDER OF THE FLAME

Bellissimo, questo Drakkan, e probabilmente la punta di diamante della notevole linea Psygnosis per questa stagione. Si tratta del primo titolo sviluppato dalla filiale americana della compagnia inglese, ed è un adventure in stile fantasy che vi vede controllare una splendida eroina, "pedibus calcantibus" oppure in groppa a un affascinante dragone alato. Potete esplorare liberamente una serie di vasti scenari, interni ed esterni, mentre vestite gli amorevoli panni di Rynn, accompagnata dal fedele Arokh. Vostro obiettivo ultimo è sconfiggere quel mentecatto di Kulrik (niente giochi di parole – grazie), un malvagio stregone che ha imprigionato il mondo in un oscuro incantesimo. Rynn possiede un impressionante arsenale da ben 50 armi, oltre a una serie di poteri magici, ed è caratterizzata da circa 150 animazioni individuali che ne rendono i femminei movimenti vellutati e realistici: Arokh, dal canto suo, è un po' meno piacente ma senza dubbio più cattivo: spara palle di ghiaccio e di fuoco indistintamente e darà una mano alla sua bella attraverso 14 livelli multi-missione che si dipanano su cinque differenti mondi 3D. La cosa più interessante del gioco sembra l'alto grado di libertà unito ad una grafica altamente sofisticata: se vi pare, potete infilarvi in volo in una piccola grotta, scendere dal drago e proseguire a piedi, nella magnificenza di un engine grafico che calcola persino i movimenti dello scheletro e dei muscoli. Inoltre Drakkan offre anche la modalità multiplayer e, quindi, il suo interesse potrebbe ampliarsi a dismisura grazie alle classiche sfidone in rete. Atteso con impazienza per il prossimo gennaio.
JPS





NATIONS: FIGHTER COMMAND

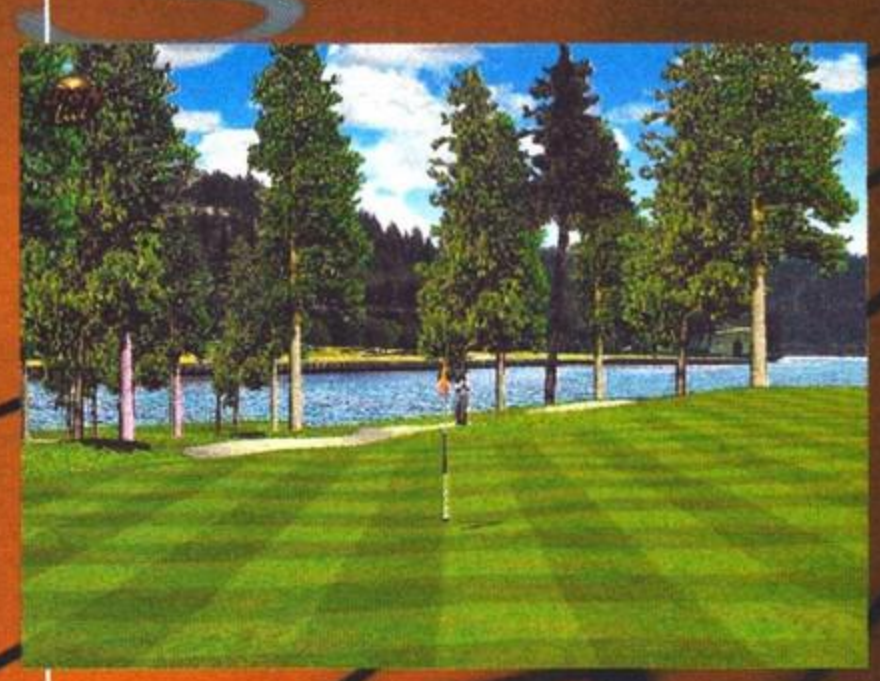
"Capo Squadrone Blu, aeromobile nemico a ore 3, chiedo rinforzi, passo."
"Capo Squadrone Rosso, sono solo le due e mezza, abbiamo tempo, chiudo."
Ok, probabilmente non vanno proprio così i discorsi tra i piloti dei caccia, ma questa faccenda delle ore 3, 12 e via discorrendo è talmente abusata anche nel linguaggio comune che bisognava pur darci un taglio. Ma pazienza, perché per sbizzarrirvi oltre misura c'è questo Nations, ennesimo simulatore ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale (avevo erroneamente digitato "Gierra" e Word come suggerimento principale mi dava "Girella", ditemi voi), che vi mette nel mezzo dello schieramento Alleato per combattere la malvagia armata tedesca. Potrete controllare dei pezzi di storia volanti come lo Spitfire, il P51 Mustang e il Messerchmidt 109, ognuno dotato di proprie caratteristiche accuratamente riprodotte dai modelli reali. Il realismo è infatti il centro focale di questo titolo, grazie alle bombe che lasciano crateri, truppe che si sparpagliano per evitare il massacro e aerei che perdono pezzi di fusoliera, eccetera. L'engine 3D sembra ottimo e offre delle immagini estremamente chiare e spettacolari, con una grande attenzione al dettaglio derivante da ore e ore di ricerche, effettuate su filmati originali del periodo. Ci sono 15 missioni per ciascuna delle tre nazioni in gioco – Germania, Gran Bretagna e Stati Uniti – e non manca la modalità Instant Action per gettarsi subito nella più vasta foggia di pericolose circostanze. E sulla scia del discreto successo (almeno negli USA) di Warbirds della Imagic, Nations permetterà scontri online con un tetto massimo di ben 64 giocatori. Tutto questo entro il primo trimestre del 1999.
JPS

HIRED GUNS

Ok, vi ricordate Aliens: Scontro Finale? Bene, avete presente la stanza di controllo su quel goffo autobus gigante in cui la visuale di ognuno dei membri del team poteva essere osservata su una serie di schermi in bianco e nero? Perfetto, questo è più o meno il concetto da cui devono essere partiti alla Psygnosis quando hanno creato Hired Guns, un clone di Quake che vi permette di controllare, simultaneamente, quattro diversi personaggi che si addentrano in locazioni, guarda un po', che sembrano uscire dritte dritte dalla mente malsana di H. R. Giger. Lo scenario è quello del sistema planetario di Luyten, dove alcuni loschi personaggi hanno messo in piedi un impero economico e hanno schiavizzato i coloni terrestri (soldi invece che alieni, insomma); contro questa tirannia si ribella tale Kirscher, che arruola con sé tre simpatici mercenari. Voi dovete guidare tutti e quattro questi sbandati, utilizzando al meglio le qualità e le abilità di ciascuno per infiltrarvi laddove è opportuno e sventare la minaccia del dio denaro. Più o meno. Capite bene come la struttura del gioco apra le porte a una certa dose di pianificazione e strategia, anche perché determinati ambienti sono accessibili di volta in volta unicamente a un particolare membro del team. L'engine del gioco è quello, superbo, di Unreal, il che ci dà delle certezze; le incertezze derivano invece dalla "potenza di fuoco" richiesta per calcolare egregiamente quattro, seppur piccole, finestre diverse e dalla possibilità di gestire con criterio quattro personaggi autonomi. Possibilità interessanti si aprono però sul fronte multiplayer, che permette un conglomerato di otto giocatori simultanei per un totale di 32 personaggi in gioco! Tutto questo, assieme con le feste, a Natale.
JPS

PRO 18 GOLF

Perché i giochi di golf sono proficui per le software house? Perché se ne vendono a carretti? No, perché si possono fare i Data Disks! Pro 18 Golf parte col piede giusto in questo senso, perché pare che la Psygnosis abbia già intenzione di rilasciare un bel gruppone di CD aggiuntivi. Il gioco in sé si propone invece come un egregio simulatore che comprende le fattezze di campioni quali Ian Woosnam, Colin Montgomerie (che di nome e d'aspetto pare l'archetipo del golfista), Mark O'Meara e altri sinceramente meno noti. Tre saranno i percorsi nel gioco originale: Royal County Down, The Lost City of Golf Course e Coeur d'Alene Resort. I giocatori sono stati ripresi appositamente per catturare le loro fini movenze e risultano effettivamente foto-realistici. Non a caso la stessa impostazione del gioco è di stampo televisivo, con tanto di sigle e commentatori TV. L'interfaccia è quella, classica, a tre click, ma ne è presente anche una a quattro, a sentire gli sviluppatori del tutto innovativa. Gli stessi sviluppatori si dicono grandi fanatici del golf e assicurano di aver profuso tutta la passione di cui sono capaci nella creazione di Pro 18; saranno contente le relative consorti. Ne sapremo comunque di più a novembre.
JPS



GLOBAL DOMINATION

Due righe veloci su questo giochino che potremmo definire uno "sleeper", ovvero un titolo apparentemente di secondo piano, obiettivamente di nicchia, ma all'apparenza straordinario. Trattasi di un simulatori politico di conflitto Mondiale Globale, caratterizzato da un look affascinante e da una struttura di gioco che non ricordo altrove. Avete di fronte un bel mappamondo politico del pianeta Terra e di lì dovete gestire continenti e guerre perseguendo i vostri obiettivi. Sinceramente non mi sovviene un gioco di questo genere che mi abbia acchiappato dai tempi di "Conflict" per Amiga, anche perché tutto quanto è uscito dopo era troppo complicato o scarsamente appagante dal punto di vista grafico. Gli ingredienti giusti qui sembrano esserci tutti, quindi aspettiamo con un paio di occhi semi-aperti.
JPS

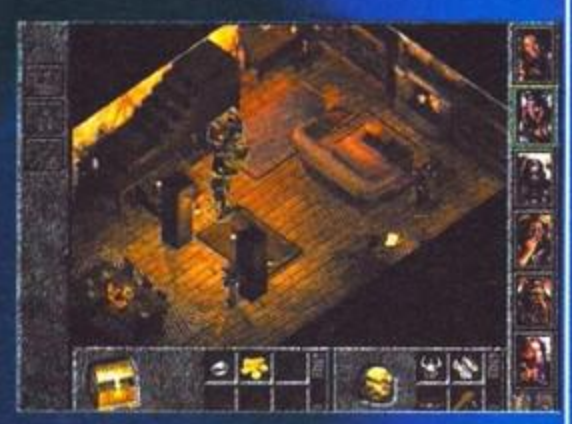
ROLLCAGE

Ed ecco un altro giochino, il terzo di cui vi parlo in pochi mesi, che prende ispirazione a piene mani dal mondo delle macchinine radiocomandate, mischiandole con i precetti fondamentali di giochi come Mario Kart e Diddy Kong Racing. In questo caso le vetture sono di dimensioni reali, ma l'aspetto è quanto meno particolare, così come la loro capacità di correre persino attaccate al soffitto, in barba alla gravità, e compiere le più efferate manovre immaginabili. Scordatevi comunque l'aria leggera e carina dei due titoli Nintendo, perché qui si fa sul serio con sportellate e cannonate di ogni genere e tipo; 11 circuiti e quattro ambientazioni di base, oltre a tre piste supplementari create appositamente per il gioco via Internet o LAN, ma anche una modalità split-screen per i meno avvezzi ai collegamenti esotici. Dato che uscirà anche per PlayStation, da Rollcage non dobbiamo aspettarci altro che una forte dose di azione frenetica, una grafica carina e veloce e, possibilmente, un bel po' di divertimento. Ma è presto per pensarci: aspettiamo fino alla primavera del '99.
JPS

IL RESTO DEL GRUPPO

Il resto del line-up Psygnosis comprende il promettente O.D.T., una sorta di RPG con forti elementi d'azione, con grafica 3D in terza persona (a questo titolo si riferiscono le due foto); un po' enigmatico, un po' troppo confuso in quanto a mix di generi, ma senza dubbio meritevole di una profonda occhiata, se non altro per le qualità estetiche indiscutibilmente alte. Altro tipo di gioco è invece Evolva, sviluppato dai Computer Artworks (quelli del poco noto Organic Art, che non era comunque un gioco; autori fra delle copertine degli album di Robert Miles); trattasi di strategico real-time in cui un gruppo di forze militari deve proteggere la vecchia Terra; tutto si gioca sul piano della tecnologia genetica, visto che i nostri simpatici amici creano un'armata di Genohunters, guerrieri che hanno a disposizione armamenti genetici che possono crescere, evolversi e mutare. Gli stessi Genohunter, ognuno diverso dall'altro, si potranno poi scambiare via Internet per creare la perfetta macchina da guerra in carne e ossa (beh, quasi). E finiamo con Metal Fatigue, un altro strategico di stampo più tradizionale, in cui abbiamo a che fare con grossi robottoni chiamati "Combots"; questi aggeggi sono formati da quattro parti distinte – torso, braccia e due gambe – che si possono assemblare e modificare a piacimento. Come in MechWarrior e Heavy Gear, insomma, mettete i pezzi che volete e li mandate al massacro. Gli sviluppatori, quelli della Zono, sostengono di aver creato un engine così sofisticato che permette animazioni e grafica di qualità adatta persino a un gioco in terza persona, il tutto per uno strategico in 3D. Il designer principale del gioco è il signor Mark Baldwin, responsabile in passato di Perfect General e di Empire. La sua terza fatica arriverà nelle nostre mani entro il maggio dell'anno prossimo.
JPS

BALDUR'S GATE



Finalmente in dirittura di arrivo il gioco di ruolo in terza persona con visuale in assonometria più atteso dell'universo. Basato sul mondo fantastico di Advanced Dungeons and Dragons, Baldur's Gate vi immergerà nel magico mondo della Sword Coast dei Forgotten Realms e vi metterà alla prova contro un'orribile minaccia. La vicenda che prende spunto dall'appestamento di alcune miniere è solo la punta dell'iceberg e serve da scudo per il dipanarsi di una vicenda particolarmente intricata che vi porterà a esplorare una miriade di locazioni (si parla di 10.000 schermate reali di gioco) e a incontrare centinaia di npg e decine di mostri e creature con cui battervi (in totale dovrebbero essere sessanta specie diverse). Gli oggetti da recuperare sono moltissimi, come altrettanti sono gli incantesimi e gli artefatti magici (la press release parla di un centinaio). Bellissima l'ambientazione, arricchita da una grafica di assoluto impatto. Colori e giochi di luci e ombre si sprecano e le animazioni sono più che buone. Il punto forte, comunque, sarà lo spessore della storia e la capacità di coinvolgimento che la vicenda avrà sul giocatore. La trama principale avrà sette sotto storie a loro volta divisibili in altri piccoli quest, garantendo varietà e libertà di azione. Preparate lo spadone a due mani perché Baldur's Gate sta per arrivare.
Uscita: Natale '98

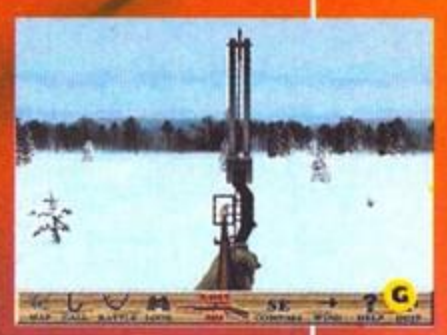
ALIEN INTELLIGENCE

Dopo la piccola voce di corridoio curata dal buon Todeskazzi, torniamo a parlare nuovamente di questo interessante strategico in tempo reale ad ambientazione spaziale. Non che di giochi di questo genere ne manchino sul mercato, anzi tutt'altro, ma il titolo targato Interplay ha un qualcosa che lo rende appetibile a prima vista, nonostante la grafica tutt'altro che rivoluzionaria. Se poi si considerano le specifiche tecnico-contenutistiche si comprende come sia lecito attendersi un qualcosa di interessante. Tanto per cominciare si parla della più vasta area di gioco mai vista in uno strategico gestionale in real time. E poi si combatterà più o meno in contemporanea a tre altezze diverse, in tre ambientazioni diverse. La guerra, infatti, si svolgerà sul suolo dei pianeti, nello spazio e su una sorta di mappa strategica, miscelando azione in tempo reale e pianificazione di mosse e tattiche. Sarà anche possibile personalizzare le proprie strutture e le proprie armate, generando una combinazioni di dotazioni quasi inesauribile. Le razze aliene che si daranno battaglia saranno sei e il giocatore potrà impersonarne una a scelta, tenendo conto delle diverse caratteristiche di ciascuna. Gli ambienti di gioco saranno cinque e gli scenari molto dettagliati. In particolare vanno segnalati gli splendidi effetti di luci, le esplosioni e le tempeste naturali che spazzano il suolo dei pianeti. Non poteva mancare una menzione all'intelligenza del titolo che si ripercuote su una AI particolarmente curata e in grado di gestire ordini multipli allo stesso istante. Nulla di particolarmente sconvolgente, comunque.
Uscita: inizio '99

DESCENT 3

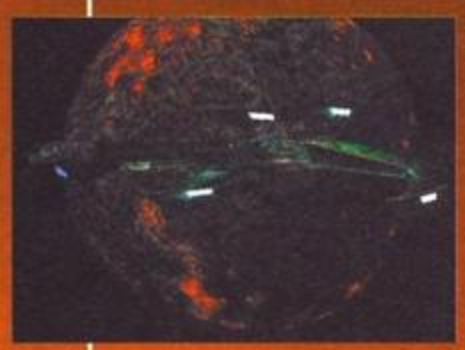
Terzo capitolo per lo sparatutto in soggettiva ambientato nei claustrofobici cunicoli di complessi minerari spaziali in cui i droidi di sorveglianza sono impazziti. Finalmente sembra che i responsabili della Interplay l'abbiano capita e che in Descent 3 sarà possibile esplorare anche locazioni all'aperto o comunque meno opprimenti delle gallerie di una miniera. Per il resto la formula alla base del gioco è rimasta invariata, con un buon motore grafico a gestire i movimenti dei poligoni sullo schermo, massima libertà di azione con rotazioni omnidirezionali e mal di stomaco conseguente. Anche per Descent 3 valgono le solite cose che si dicono per questo genere di giochi e cioè: decine di armi dal potenziale distruttivo, una marea di livelli intricati, bonus e power up da raccattare... yhawn... che sonno. In realtà qualcosa di concreto è cambiato, dato che sono state riscritte le routine di gestione delle collisioni (e pertanto non capiterà più che l'astronave si incastri tra due pareti...) ed è stato migliorato il motore grafico nel suo complesso. Ciò si traduce nel supporto per la 3Dfx 2 e nella migliore gestione di luci, nebbie ed esplosioni. Non mancherà il multiplayer (fino a otto giocatori) e un editor per costruire scenari e astronavi. A proposito quelle fornite "di serie" sono tre. Saluto.
Uscita: febbraio '99

DEER STALKER

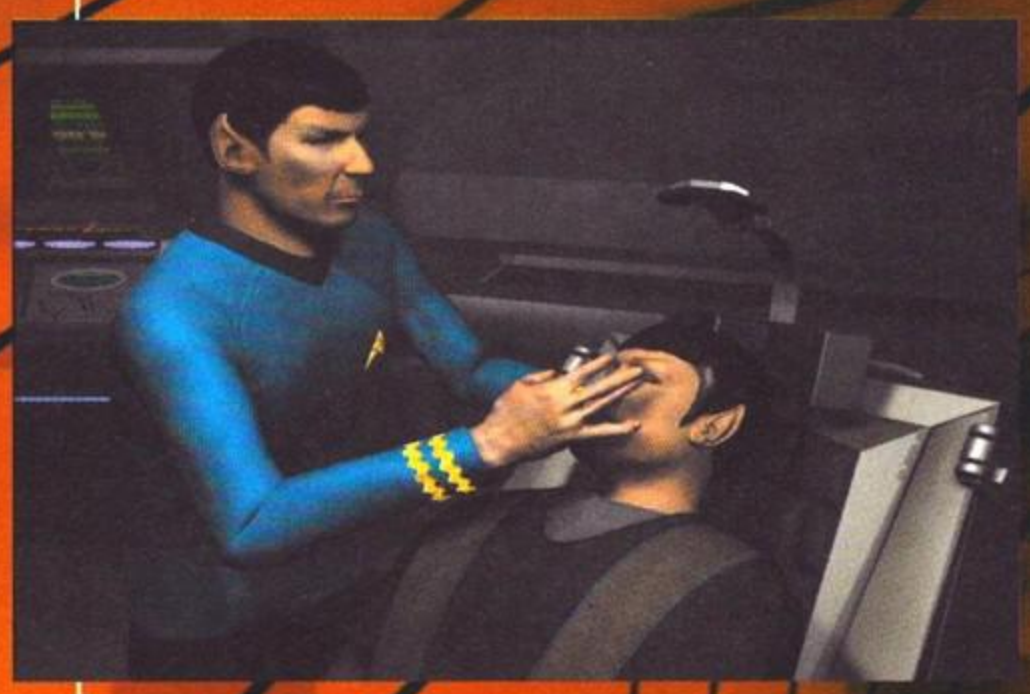


Un gioco assolutamente assurdo è un simulatore di caccia al cervo. Ancor più assurdo è il successo che tale spacconata ha riscosso negli Stati Uniti, ma non c'è troppo di cui meravigliarsi quando si ha a che fare con un popolo che ha eletto a eroina una clamorosa pomp... ehm stagista. In ogni caso se avete sempre sognato di andare a caccia di cervi, se avete sempre avuto un debole per lo studio delle orme degli animali, se non potete fare a meno di cercare di capire da che parte soffia il vento e se al luna park sparate sempre con il fucile a pallini, beh, allora è il caso che inviate il vostro curriculum a "Il Mio Fucilino", nota rivista di caccia e amenità varie sempre alla ricerca di giovani talenti con poco sale in zucca e molto nei pallini. A dire il vero Deer Stalker vi consentirà di cacciare non solo cervi, ma anche anatre, orsi e tacchini selvatici. Che storia! Stai male, te lo spiego...Le armi disponibili sono una decina e spaziano dalla classica doppietta al fucile a pompa, dalla mitraglietta alle bombe a mano (!!!). Roba da matti.
Uscita: imminente

SPECIALE STAR TREK



In arrivo dalla Interplay ben tre giochi dedicati al fantastico mondo di Star Trek. Si tratta di tre generi differenti, tutti equamente intriganti, specie se siete accaniti fan della serie (proprio come il Nikazzi, il Bossetti e a corrente alternata il Silvestrone). Klingon Academy è una sorta di avventura in prima persona ambientata in un'epoca antecedente al film Star Trek VI, composta da una trentina di missioni a bordo di altrettante navi spaziali; New Worlds, invece, è un simulatore completo di combattimenti spaziali che vi porrà alla guida di astronavi e mezzi di assalto di vario genere. Sarà ambientato in scenari interamente 3D e sarà caratterizzato da azione frenetica e incessante; ultimo della trilogia sarà Secret of Vulcan Fury, avventura grafica classica, disegnata a partire dai nuovi episodi scritti da DC Fontana e diretti da John Lucas, in cui potrete assumere direttamente il ruolo di Kirk, Spock e degli altri brutti ceffi dell'Enterprise.



EARTHWORM JIM 3D

Il simpatico verme di terra Jim è un personaggio noto a tutto il pubblico consoloso, essendo già usciti un paio di giochi a lui dedicati. Questo terzo capitolo si avvale, come vuole la moda, della terza dimensione e fa largo utilizzo di grafica poligonale con texture a tonnellate. La principale caratteristica della serie è sempre stata la totale demenzialità delle situazioni e l'assurdità di personaggi e azioni su schermo. Questo terzo episodio non si discosta affatto da questa impostazione, anzi sembrerebbe esaltarla. Sentite un po' la trama: Earthworm Jim perde la memoria guardando un film e rimane schiacciato da una mucca che cade dal cielo (questa è una costante). In stato di semi incoscienza si ritrova a vagare per i meandri della sua mente, affrontando tutte le paure e i nemici che in passato ha sconfitto e che tornano a lui sotto forma di incubi. A parte queste simpatiche fesserie, Jim 3D si presenta come un valido platform 3D, caratterizzato da situazioni buffe e divertenti, sei mondi da esplorare per un totale di trenta scenari, una quindicina di armi e strani strumenti da utilizzare per risolvere a proprio favore ogni situazione. Non mancano nemmeno i soliti boss di fine livello enormi e cattivi.
Uscita: Natale '98

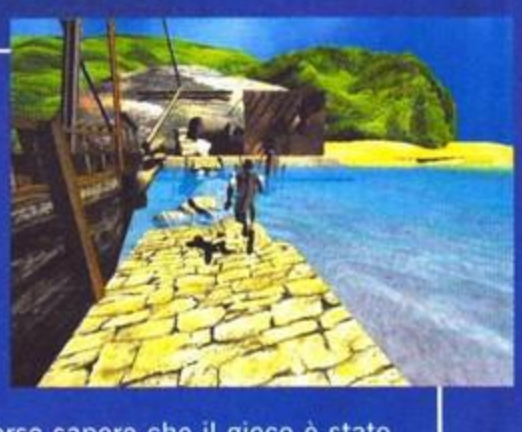
GIANTS

Se non vado errato, di Giants dovrebbe essere apparsa sul numero scorso (o erano due numeri fa?) una succosa anteprima; pertanto non credo sia saggio né socialmente utile tediarvi ancora con il racconto di cosa sia effettivamente questo action game in terza persona ad ambientazione futuristica. Beccatevi un paio di foto nuove e sappiate solo che la trama si basa su un'antica diatriba tra due opposte fazioni. Da un lato i Bossettocoli, gente assatanata e invischiata in una tratta di schiave da Cuba, mentre dall'altro gli Svangoni, popolo di imbruttiti per gli scarsi risultati calcistici della propria squadra del cuore. In questo scenario drammatico si inserirà di volta in volta come una mina vagante una sorta di giullare con una Spada in mano. Moltissime le armi e altrettanti gli scenari e le ambientazioni di gioco. Inusitata la violenza e la possibilità di divorare i corpi dei nemici. Rabbrividiamo.
Uscita: inizio '99

FALLOUT 2

Di Fallout 2 si è detto di tutto e di più. Le uniche novità riguardano la diatriba che si è accesa in redazione per la nomina del recensore. Il MaoraNza fa valere la sua stazza, l'anzianità lavorativa e la fiatella alcolica, La Spada banfucchia che lui è l'esperto ruolista redazionale (beh, con un nome simile come dargli torto) e un redivivo Simonetti è pronto al sacrificio del suo uccellino da passeggio. Chi la spunterà non ci interessa e quello che conta è notare quanto Fallout 2 assomigli al primo, anche se si nota un affinamento e un miglioramento generale. In ogni caso l'impostazione generale e l'ambientazione sono rimaste pressoché invariate e vanno segnalate solamente l'AI migliorata, l'assenza di un limite di tempo, la presenza di molte più armi, in alcuni casi combinabili e il matrimonio del protagonista (!). Le abilità del personaggio saranno quasi un centinaio e le azioni possibili tantissime. Da menzionare anche le nuove routine per la gestione delle animazioni, ancor più spettacolari e credibili. La vicenda comincia circa ottanta anni dopo i fatti narrati nel primo Fallout e vi cala nelle braghe del nipote dell'eroe originario (che spasso, eh, mattacchioni...) e vi pone di fronte a nuovi tipi di mutanti, a mostri terribili e a gaglioffi al cui confronto i tre redattori di cui sopra sono proprio degli angioletti.
Uscita: Natale '98

GALLEON



Molto interessante sembra essere il progetto Galleon del quale ho potuto vedere un filmato davvero ben realizzato. Si tratta di un giusto mix tra un'avventura grafica e un action game in terza persona con visuale alle spalle del personaggio. L'impostazione grafica del gioco appare davvero curata, con texture come se piovesse e una scelta dei colori e delle sfumature mica da ridereT. Forse sapere che il gioco è stato creato dalla Confounding Factory, il team dietro la realizzazione del primo Tomb Raider, potrebbe aiutarvi in una coscienziosa valutazione dello spessore di Galleon. Il gioco si articolerà in esplorazione, risoluzione di enigmi e abbordaggio a navi e vascelli. Una particolarità sarà data dalle diverse modalità di combattimento. Oltre a cannoneggiare a distanza, infatti, sarà possibile muovere in prima persona il proprio alter ego in poligoni e texture e condurlo all'attacco del nemico. In queste circostanze le armi utilizzabili sono molte e spaziano dalle canoniche da taglio a spingarde e altre diavolerie sul cui funzionamento non me la sentirei di giurare. Aspettatevi quanto prima una succosa preview.
Uscita: primavera '99

MICROPROSE

EUROPEAN AIR WAR

Il seguito di 1942: Pacific Air War si presenta particolarmente promettente per tutti gli appassionati delle simulazioni ambientate nella seconda guerra mondiale; va anche aggiunto che di concorrenti degni di nota non ve ne sono, per cui la MicroProse "rischia" di occupare un terreno ben lontano dalla saturazione presente in altri segmenti temporali. Purtroppo, i comunicati stampa non possono far altro che sbandierare caratteristiche del tutto analoghe a quelle dei concorrenti, per cui non ci si deve sorprendere se parlerò di eccellente realismo, generatore di missioni e via di questo passo. Si potrà comunque vestire i panni del semplice pilota o del caposquadra, con tutte le differenze che potete immaginare dal punto di vista strategico e tattico. Dal materiale che ho potuto vedere mi sono fatto l'idea che vale veramente la pena aspettare il gioco (che verrà recensito sul prossimo numero), per cui, se lo dice il Barone, buona simulazione a tutti.
Uscita: novembre '98.
MB

CIVILIZATION 2: THE TEST OF TIME

Il titolo si riferisce al dubbio che si sono posti i nuovi programmatori di Civilization: riuscirà questa nuova versione a sopportare il passare del tempo, dopo che il creatore del gioco, Sid Meier, se ne è andato ? Per rispondere alla domanda basterà attendere qualche mese, mentre riguardo al terzo capitolo del più bel titolo di tutti i tempi ne ha già parlato il Silvestri, osservando che la MicroProse si è posta il semplicissimo obiettivo di migliorare tutto il migliorabile. Ottimo, peccato che solo Sid Meier avrà il genio di ampliare la sua creazione... Infatti la press release è piuttosto fumosa e fra le varie caratteristiche cita un fantomatico collegamento fra le mappe, nonché l'animazione delle varie unità. Per il resto, ci sarà come al solito da sbizzarrirsi con lo sviluppo delle proprie città, l'esplorazione dei nuovi confini e le relazioni diplomatiche con i vicini di casa. Il controllo sulla civiltà sarà totale come al solito, ma a questo punto è inutile menare il can per l'aia: se appartenete, come il sottoscritto, alla categoria degli scettici, attendete in santa pace l'arrivo del prodotto, dopodiché se ne riparlerà.
Uscita: novembre '98.
MB

FALCON 4.0

A questo strepitoso simulatore abbiamo dedicato proprio quattro pagine sul numero scorso, per cui chi si fosse perso l'articolo ha tutto il mio biasimo e non otterrà alcuna informazione da parte mia. Ai bravi bambini che invece leggono tutti i miei testi, rinfrescherò la memoria parlando dell'eccezionale qualità grafica, modello di volo e della strumentazione incredibile, nonché ghiottissima opzione dedicata a chi non vuole impazzire con decine di comandi e procedure; ebbene sì, Falcon 4.0 dovrebbe prevedere una specie di versione "light", manualistica compresa, adatta a chi non vuole un realismo al 101%. Fra le innumerevoli possibilità del gioco, segnaliamo anche l'ACMI, strumento presente per la prima volta in F-22ADF dei DID e che consente di analizzare in dettaglio la propria prestazione durante la missione. L'ambientazione sarà in Corea e in Cina e il generatore di campagne sembra veramente una favola. Il predominio dei DID, che dura ormai da anni, sembra stia per vacillare; l'unico avvertimento: equipaggiatevi di una macchina veramente cattiva se volete divertirvi (un Pentium 2 a 233MHz con 3Dfx non basta, ci siamo intesi?).
Uscita: incrociamo le dita e speriamo per il prossimo millennio (previsto per novembre)...
MB

MECHWARRIOR 3

Sapete tutti che dietro a questo nome si sono combattuti numerose software house per accaparrarsi la licenza della FASA e relativo diritto a servirsi del titolo originario del gioco. In ogni caso, questo terzo episodio della serie, malgrado siano passati tre anni dal precedente capitolo, non pare particolarmente innovativo, sebbene non c'è dubbio che quella miscela di azione e strategia che aveva fatto impazzire il mondo videoludico verrà riproposta in modo ancora più aggressivo. Anzitutto, i mech e il terreno sono stati opportunamente ricoperti di texture, giusto per stare al passo coi tempi; per quanto riguarda la sostanza, anche questa volta dovrete coordinare al meglio l'azione con i vostri compagni, nonché gestire il vostro mech in modo da avvantaggiarvi delle caratteristiche del terreno. L'aspetto più divertente è sicuramente dato dal combattimento, durante il quale si cerca di prendere il nemico alle spalle, di aggirare alcune posizioni e di comportarsi nel modo più sporco possibile al fine di ottenere la vittoria. Nel corso degli scontri si potranno recuperare dei pezzi lasciati dal nemico sul campo di battaglia, nonché potenziare adeguatamente il proprio arsenale: in tutto possono essere installate fino a dieci armi contemporaneamente, da un carneT che ne prevede una trentina abbondante. La campagna è purtroppo lineare e risulta composta da venti missioni.
Uscita: inizio '99.
MB

GUNSHIP 3

Ottima simulazione di alcuni dei più devastanti elicotteri da combattimento in dotazione all'esercito degli Stati Uniti, questo Gunship 3, del quale non possiamo presentarvi nemmeno una foto, promette un'azione estremamente avvincente, dal momento che la campagna viene modificata a seconda dell'abilità mostrata dal giocatore. Se ciò non vi basta, sappiate che il titolo mette a disposizione la straordinaria, nonché assolutamente unica nel mondo dei videogiochi, di collegarvi nientemeno che con l'eccellente M1 Tank Platoon 2, simulazione di carri armati, in modo da gestire congiuntamente la battaglia via terra e via aria. In pratica, si potranno creare degli incredibili squadroni gestibili in modo coordinato mediante la cooperazione fra più utenti umani. Per il resto, il prodotto mi pare particolarmente solido e i modelli di volo, nonché la precisione di sistemi di puntamento e gestione della squadra, dovrebbero attestarsi tutti su livelli di eccellenza. Incrociate le dita e pregate, perché se il collegamento fra due giochi sarà all'altezza delle aspettative, saremo di fronte a una incredibile rivoluzione nel mondo dei videogiochi.
Uscita: seconda metà dell'anno prossimo.
MB

STARSHIP TROOPERS

Il gioco si ispira a un libro e a un film dal titolo analogo e si propone di ricreare la stessa tesissima atmosfera presente sia nella pellicola sia su carta; il protagonista è calato dentro un robot di latta, con l'obiettivo di salvare il pianeta dagli insetti giganti che, stufi di vagare per la galassia, hanno finalmente trovato la loro dimora ideale: la Terra. Il titolo dovrebbe rivelarsi un frenetico arcade che mette a disposizione parecchie armi e un'intelligenza artificiale del nemico sicuramente a livello del Simonetti (mooolto primitivo, dunque). La grafica pare abbastanza curata, mentre non aspettatevi la possibilità di applicare chissà quali tattiche durante i combattimenti; prendetela come una versione extra-light di Mechwarrior 3, se proprio volete fare un (forzato) paragone.
Uscita: dicembre '98.
MB

TOP GUN: HORNET'S NEST

È il seguito di quel Top Gun a cui avevamo dedicato la copertina due anni e mezzo fa; il giocatore vestirà i panni di "Tom" Maverick, con lo scopo di distruggere tutti i cattivoni che si pareranno davanti alla strada del suo F/A 18 Hornet. Naturalmente, non aspettatevi chissà quale livello di realismo, poiché l'impostazione non è affatto cambiata e verrà preferita una sana azione, magari un po' caotica, rispetto ad avioniche ultradettagliate e modelli di volo che mettono a dura prova i processori. La grafica è molto carina, attendiamo tutti con ansia le tonnellate di filmati di stampo cinematografico, mentre speriamo vivamente che il titolo si dimostri più solido e meno superficiale del primo episodio. Staremo a vedere.
Uscita: primo trimestre '99.
MB

STAR TREK: THE NEXT GENERATION – BIRTH OF THE FEDERATION

Ma che bella rima, eh? Comunque, questo titolo è uno strategico a turni che ci mette al comando di una delle cinque più importanti razze di Star Trek, con lo scopo di dominare la galassia intera. Ognuna di esse gode di particolari caratteristiche, per cui la Federazione è molto equilibrata, i Ferengi sono abili nel commercio, i Romulani sono ottimi nello spionaggio e dispongono dei dispositivi di occultamento, i Klingon sono abili guerrieri, mentre i Cardassiani non riesco a immaginare che vantaggio possano avere... Dopotutto sono dei poveretti, pompati a dismisura da Deep Space Nine.

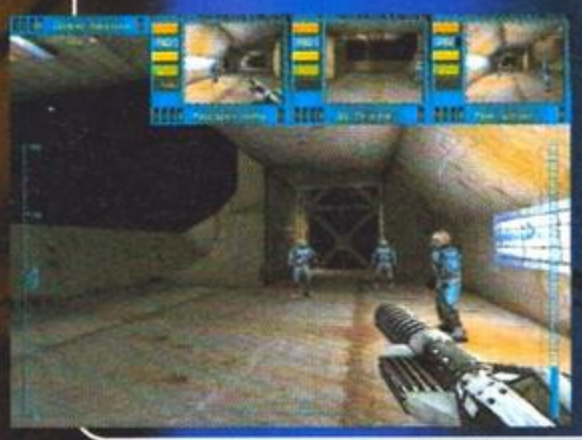
Il titolo è chiaramente uno Star Trek strategico e, a dire il vero, pare la brutta copia di Master of Orion 2; è ben vero che l'ambientazione è eccezionalmente coinvolgente (fatemi costruire un Falco da Guerra con dispositivo di occultamento e sarò felice come un bambino), ma a giudicare dalle schermate e dalle poche caratteristiche che ho potuto vedere, Orion 2 pare molto più complesso e giocabile. Ad ogni modo, anche in questo caso dovrete sapientemente gestire le vostre risorse, comportarvi bene dal punto di vista diplomatico ed eccellere in campo bellico.

Cercherò di aggiudicarmi la recensione in modo da fare un parallelo con uno dei titoli strategici più belli di tutti i tempi (Master of Orion 2, lo devo ripetere ancora?).
Uscita: novembre '98.
MB

X-COM ALLIANCE

X-COM è il nome di una serie conosciuta e apprezzata solo dal Duspis il quale, a onor di cronaca, ha dichiarato il suo disappunto per gli ultimi capitoli non proprio esaltanti. Questa volta le cose cambieranno radicalmente, poiché il titolo è diventato un arcade in soggettiva che si serve dell'engine di Unreal – considerando quanti titoli lo fanno, pare proprio che dovremo rassegnarci a compare 128 mega per poterci divertire per BENE con questi prodotti.

Al di là di queste considerazioni, X-COM Alliance dovrebbe essere parecchio intrigante, soprattutto per coloro che hanno apprezzato gli altri capitoli della serie; il fatto di poter combattere in prima persona rappresenta una prospettiva radicalmente diversa, ma in realtà chi non apprezza particolarmente Quake et similaria non riterrà questo gioco la summa del divertimento. Considerate inoltre che stanno per uscire molti titoli che si avvalgono dell'engine di Unreal, per cui fate i vostri calcoli.
Per quanto riguarda la trama, siamo nel 2062 e la X-COM sta tornando alle rovine della base aliena a Cydonia, su Marte. L'obiettivo è quello di cercare i reperti tecnologici lasciati sul campo dopo la fine della prima guerra aliena; purtroppo, l'inopinata apertura di un portale dimensionale scaraventa i nostri eroi a 60 anni luce della Terra, nel mezzo di una guerra fra i loro nemici originari e gli Ascidiani. L'alleanza con quest'ultima sarà giocoforza, dopodiché caccia all'alieno.



Uscita: primo trimestre '99.
MB

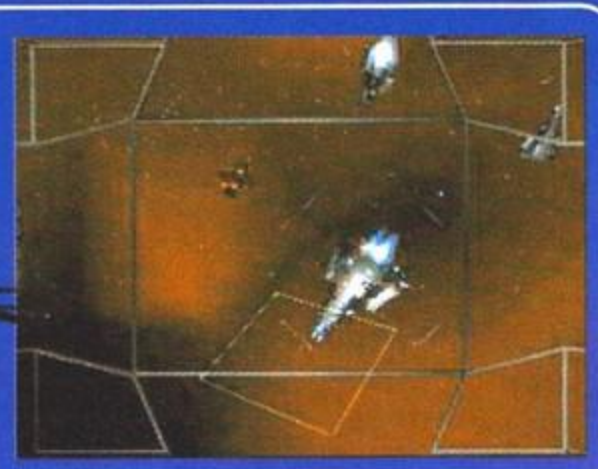
NIGHTLONG

Ecco un'avventura sviluppata in Italia dalla grafica estremamente curata, che potrebbe piacere all'affamato dott. Svanoni (affamato di tutto: giochi, donne, aneddotica...). Le vicende sono ambientate nella zona industriale di una bruttissima città, in cui un certo Joshua Reeve sbarca il lunario aiutando il suo amico, capo di una potente organizzazione, in periodiche missioni di spionaggio e delizie simili. Tutto bene, se non fosse che all'interno del clan pare si annidino delle serpi, per cui i due decidono di indagare sugli avvenimenti e cercare di prevenire il disastro (ossia la loro dipartita da questa valle di aneddotica). L'avventura si basa su un'interfaccia punta e clicca e si dipana in cinque intricati livelli con una cinquantina di locazioni da esplorare; in tutto, sono 3 i CD del gioco, che contengono ottima grafica e intriganti enigmi da risolvere.

Uscita: novembre '98.
MB

PHOENIX

Questo titolo è un arcade ambientato nello spazio che dovrebbe rinverdire i recenti fasti di Descent: Freespace. Il protagonista è un ufficiale di polizia che si troverà alle prese con addirittura una settantina di missioni, in una vicenda che cambia dinamicamente a seconda delle scelte intraprese e del proprio comportamento sul campo. A giudicare dalla grafica, l'engine sembra parecchio buono e il titolo pare offrire una certa complessità, a cominciare dal numero delle armi presenti fino alla possibilità di intrecciare relazione con gli altri protagonisti. Non ci sarà solo da sparare come una furia, quindi, poiché molto dipenderà anche dalla propria bravura a gestire i propri compagni (se ve ne saranno) e le altre personalità. Ritorno un attimo a parlare del motore: i programmatori affermano che esso sembra accelerato 3D anche quando non lo è. Roba da ridereT, ma non stento a crederci.



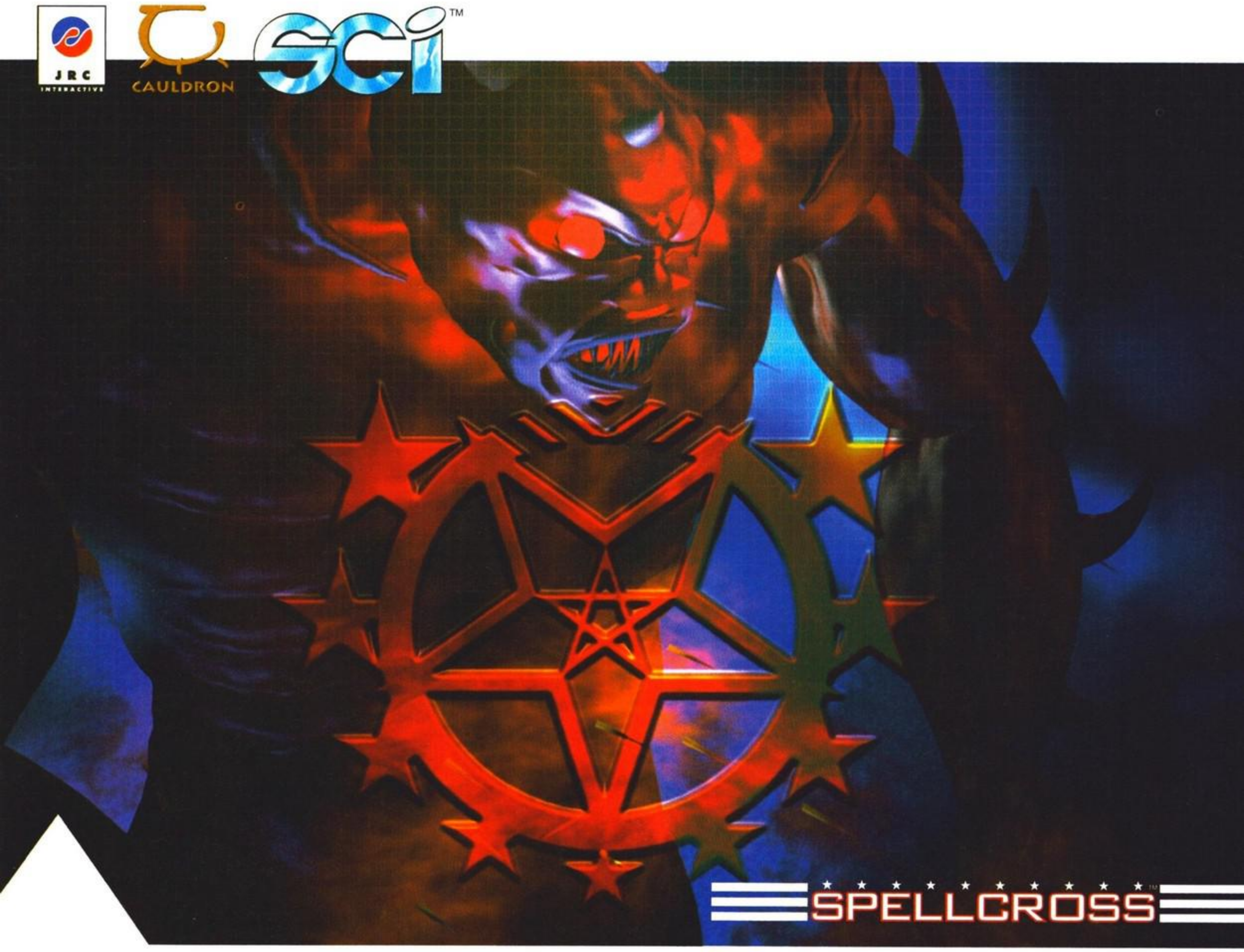
Uscita: fine dell'anno.
MB

WORMAGEDDON

Terzo episodio della fortunata serie di Worms, questo titolo non promette una sola novità degna di menzione: altre armi, molta demenzialità, ma sempre 2D (c'è tuttavia la promessa per la terza dimensione a partire dal prossimo capitolo). Se vi siete divertiti con i primi due, farete lo stesso con questo, ma noi non abbiamo più voglia di comandare dei vermi alla ribalta. Se non altro, la PR dei Team 17 è intrigante e dopo l'indecoroso risultato riportato da Max l'ultima volta, in occasione della presentazione di Worms 2, direi che è il turno del Grande Bossetti nel tentare l'Approccio NotevoleT, che conduce a un aneddotica nebbiosa all'interno della quale può celarsi chissà quale sorpresa (due dita negli occhi?).
Uscita: primi mesi dell'anno prossimo.
MB

DELPI

Il tuo cervello, i loro muscoli: uno scontro epico!



SPELLCROSS

Seminano panico e terrore. Sono poteri magici del passato che tornano per portarsi via il tuo futuro: 2 livelli di gioco, grafica sensazionale in alta risoluzione, 70 unità di combattimento e un'infinità di mostri che ti ghiacceranno il sangue nelle vene. L'angoscia dura per tutto il combattimento, la ragione di tutti questi malefatti, invece, arriva solo alla fine: solo se guidi i tuoi uomini attraverso terreni impossibili e 60 missioni quasi già perse in partenza, potrai scoprire il motivo che ha spinto queste creature a fare quello che SPELLCROSS nasconde...

Allora fatti avanti, piccolo. L'Ultima Battaglia sta per cominciare.

Programma e manuale in italiano.
Requisiti Tecnici: 486/100 Mhz IBM compatibile, 12 Mb RAM, 60 Mb liberi su HD, SVGA/VESA, Lettore CD-ROM 4X, Mouse, MS-DOS 5.0 o Windows 95.

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

www.leaderspa.it

Appuntamento
con **Leader**
al **Padiglione 25** dello

Qualità Interattiva.

ASGHAN

Sviluppato dalla francese Silmarils, Asghan parte già col piede giusto, visto che l'engine su cui si basa ha ricevuto un premio, pensate un po', nientemeno che dalla 3Dfx Interactive quale migliore engine 3D auto-prodotto. Questo presunto gioiello servirà per farvi vestire i panni di Asghan (e chi altri?), un guerriero in classico stile fantasy che deve prevenire invece che curare, ovverosia deve affrontare dei temibili draghi nelle ancor più temibili caverne di Syth prima che questi se ne escano a fare un giro distruggendo, nel mentre, l'intero suo regno. Ma oltre ai draghi ci saranno altre spiacevoli creature da affrontare, in totale ben 60, oltre a intricati enigmi e puzzle di varia natura. Il gioco utilizza la doppia prospettiva, in prima e terza persona, e si staglia su 30 scenari di stampo medieval-fantasy-leggendario. Asghan ha la possibilità di correre, saltare, nuotare, arrampicarsi e soprattutto tirare delle gran legnate con le sue armi luccicanti. Ma perché, vi chiederete, questo simpatico signore si avventura nelle caverne e non aspetta, chessò, che i draghi vengano a bussare alla sua porta? Ma come, non lo sapete che i draghi sono invincibili una volta in volo e l'unico modo per abbatterli è affrontarli a terra? Ecco, Asghan invece lo sa, e per questa sua lungimiranza merita che gli venga dedicato un videogioco. Se vi interessa saperlo, i Silmarils, prima di questo gioco, hanno realizzato Targhan (1989) e Ishar (1992), informazione da cui si denota che hanno un gran talento per i titoli. L'uscita della loro terza fatica è prevista per la fine di ottobre.
JPS

TANK RACER

Sviluppato dai Glass Ghost Team, ovvero niente altri che la Simis dopo aver cambiato nome, Tank Racer è un gioco di guida per così dire non convenzionale. Ricordate le piste in Micromachines V3 in cui comandavate un carro armato? Bene, in Tank Racer non avete scelta, il carroarmato c'è sempre e, quindi, immaginatevi un po' quante belle feste e che gran divertimento potrete scoprire nel correre in giro sparando cannonate. Il gioco gode di una doppia prospettiva, in prima e terza persona (uhm, mi sembra di ripetermi), e ovviamente di svariate telecamere per le diverse visuali. I carri tra cui scegliere sono dodici e tutti quanti possono essere pompati con i consueti power-up e armamenti vari. Quanto alle modalità di gioco, si va dal classico Campionato (15 circuiti) fino al Time Attack, senza scordar il Multiplayer. In arrivo col nuovo anno.
JPS

DRAGON FLIGHT

Ora, io non ho idea di quanti di voi conoscano la serie di romanzi di fantascienza "Chronicles of Pern"; sinceramente io no, e dubito che siano attualmente tradotti in italiano (nel caso, le mie scuse al relativo editore). Ci fosse, tuttavia, qualche oscuro appassionato di questa saga, eccone il videogioco ufficiale. Si tratta appunto di un RPG basato sulle 14 novelle della serie scritta da Anne McCaffrey; questa signora non deve essere certo la prima venuta, se è vero che ha vinto sia il Nebula che l'Hugo Award, due dei massimi riconoscimenti del settore letterario fantascientifico. Volete saperne di più? State a sentire cosa dice di se stessa la nostra scrittrice: "Ho gli occhi verdi, i capelli grigi e le lentiggini; il resto è ancora suscettibile di cambiamenti senza preavviso". Beh, il Pulitzer è senza dubbio dietro l'angolo. Maggior pazienza occorre invece per l'uscita del gioco, che avverrà nel 1999 inoltrato.
JPS

SETTLERS III

Piccolo quiz: quanti milioni di copie hanno venduto i giochi della serie Settlers?
Risposta: uno.
Come, uno? Beh, come se un milione di copie fosse poco. Se avessi posto la domanda in decine, avrebbe fatto più effetto; questo ci insegna come la vita sia in realtà tutta questione di apparenze e come sia vana la buona speranza e anche come in fondo siamo tutti un po' vittime. Ma bando all'ottimismo e parliamo del terzo capitolo di questa serie vincente, che introduce una serie di fondamentali innovazioni; principalmente, cinque, e vediamo quindi di enumerarle. Primo, sono del tutto nuove le animazioni e il design 3D di personaggi e scenari; secondo, maggiore importanza riveste ora la parte strategica, che non è più succube di quella costruttiva-gestionale; terzo, ci suono nuovi tipi di vascelli (due civili e tre militari) per ciascuna delle due razze; quarto, è presente un nuovo sistema di gioco on-line che dovrebbe mandare in visibilio gli appassionati di Settlers; quinto e ultimo, è stato introdotto un forte elemento di novità generale con dei, templi e predicatori. Gli dei in questione (Giove, Horus e Ch'ich-Yu, a rappresentare Romani, Egizi e Asiatici) sono diventati pigri, grassocci e fannulloni, sicché il Dio Supremo ordina loro di apparire al suo cospetto. Egli regala una chance di redenzione ai mentecatti, suggerendogli di eleggere un leader fra le loro razze per voltare pagina nella storia e cominciare a essere brave persone; naturalmente ciò implica anche uno scontro fra le razze stesse e uno solo potrà uscirne vincitore, ed ecco spiegato il punto principale del gioco. In poche parole, Populous con un tocco di "azione strategica". Settlers III offre oltre 150 diversi tipi di personaggi, che messi assieme contano oltre 40.000 frame di animazione. Salta all'occhio il restyling grafico che il titolo ha subito e, in generale, sembra che questo genere di giochi (vedi Age of Empires) riesca a ottenere un buon successo, perciò questo gioco non può che ben figurare nel magro (praticamente null'altro) catalogo Blue Byte. La data d'uscita prevista è ottobre, quindi chissà mai che non possiate trovare la recensione già sul prossimo numero, ad opera di uno dei nostri strateghi.
JPS

SPEEDYSOFT

vendita per corrispondenza

Tel. (0766) 35651

Indirizzo Internet
http:\\www.speedysoft.com
E-mail: speedy@etruria.net

Fax (0766) 35652

Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi! Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

32 MB SDRAM 10NS	L. 84.900	CD ROM ASUS 40X UDMA/33	L. 159.900	MATROX PRODUCTIVA G-100 AGP 8MB	L. 159.900
64 MB SDRAM 10NS	L. 174.900	CD ROM ASUS 34X UDMA/33	L. 144.900	MATROX MISTIQUE G-200 SD AGP 8MB	L. 249.900
64 MB SDRAM 100MHZ 7NS	L. 189.900	CD ROM PIONEER DR-504S 32X	L. 139.900	DIAMOND MONSTER 3D	L. 179.900
128 MB SDRAM 100MHZ 7NS	L. 349.900	CD ROM PIONEER DR-704S 36X	L. 154.900	DIAMOND MONSTER II 3D 8MB	L. 349.900
MOTHERBOARD ASUS P2B, PENTIUM II, AGP, INTEL, BX, 100 MHZ, ATX	L. 339.900	HD QUANTUM 2.5 GB UDMA FIREBALL EL	L. 249.900	DIAMOND MONSTER II 3D 12MB	L. 479.900
MOTHERBOARD ASUS P5A, PENTIUM, 512K, 100MHZ, AGP, ATX	L. 219.900	HD QUANTUM 6.4 GB UDMA FIREBALL SE	L. 389.900	CREATIVE SOUND BLASTER 16 VIBRA PNP	L. 68.900
		HD QUANTUM 7.6 GB UDMA FIREBALL EL	L. 449.900	CREATIVE SOUND BLASTER AWE 64 VALUE	L. 144.900

PC CD:

BALDUR'S GATE	TEL.
COLIN MCRAE RALLY MANUALE ITALIANO 3DFX	L. 84.900
COMMANDOS TUTTO ITA	L. 99.900
CREATURES 2	TEL.
CRIME KILLER 3DFX	TEL.
DAIKATANA MANUALE ITA 3DFX	TEL.
DAWN OF WAR TUTTO ITALIANO	TEL.
DEATHTRAP DUNGEON MANUALE ITALIANO 3DFX	L. 84.900
DESCENT FREESPACE MANUALE ITALIANO 3DFX	L. 79.900
DIABLO 2 MANUALE ITALIANO	TEL.
DUNE 2000 MANUALE ITA	L. 99.900
F16 AGGRESSOR	TEL.
FINAL FANTASY 7 TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 99.900
GEX RETURN OF THE GECKO 3DFX	L. 84.900
GRIM FANDANGO TUTTO ITA	L. 89.900
HALF LIFE MANUALE ITA 3DFX	TEL.
HEART OF DARKNESS	L. 89.900
INSURRECTION STARCRAFT D.D.	L. 79.900
MECH COMMANDER TUTTO ITALIANO	L. 99.900
MIGHT & MAGIC 6 TUTTO ITALIANO 3DFX	L. 89.900
MORTAL KOMBAT 4 MANUALE ITALIANO 3DFX	TEL.
MYSTERIES SITH: JEDI KNIGHT D.D. TUTTO ITA 3DFX	L. 59.900
NAM	TEL.
POPULOUS 3 TUTTO ITA 3DFX	TEL.
QUAKE 2 MAN ITA 3DFX	L. 76.900
REBELLION TUTTO ITA	L. 89.900
RED GUARD MANUALE ITA 3DFX	TEL.
SIN MANUALE ITALIANO 3DFX	TEL.
STARCRAFT MANUALE ITA	L. 79.900
STELLAR FORCES:STARCRAFT D.D.	L. 39.900
TEAM APACHE 3DFX	L. 84.900
TIBERIUM SUN TUTTO ITA 3DFX	TEL.
TOMB RAIDER 2 MAN ITA 3DFX	L. 69.900
TOMB RAIDER GOLD MANUALE ITALIANO 3DFX	L. 39.900
TUROK 2 TUTTO ITA 3DFX	TEL.
UNREAL 3DFX	L. 69.900
V-RALLY MANUALE ITA 3DFX	TEL.

MAGICARDS
L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per MAGIC-THE GATHERING
L. 29.900

DISPONIBILI MANGA E FUMETTI AMERICANI
CARTONI ANIMATI WALT DISNEY E GIAPPONESI
sconto del 10% sulle videocassette giapponesi

Telefonate al nostro servizio **ANTEPRIME e OFFERTE**

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ - MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 14.30-18.30 giovedì pomeriggio aperto fino alle ore 16.00

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....
via ..... n. ..... città .....
prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma .....
sistema .....

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 9.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

CRYO Interactive Entertainment

SAGA – RAGE OF THE VIKINGS

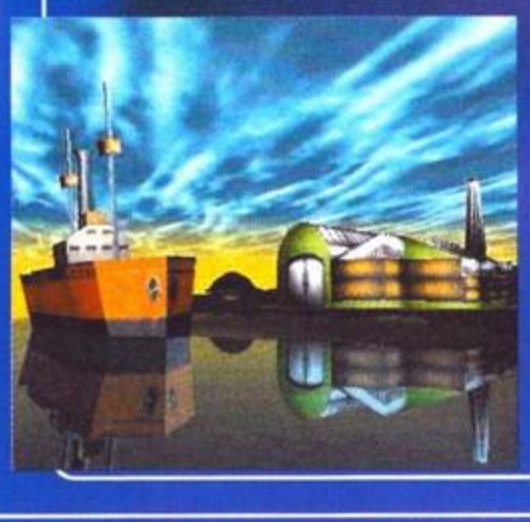
Se vi piacciono le storie dei Vichinghi e le leggende scandinave in genere, allora apprezzerete sicuramente Saga – Rage of the Vikings, visto che si tratta di uno strategico basato proprio su questi temi e, in generale, su una libera interpretazione degli elementi mitologici trasposti in uno scenario storico accurato. Invece delle solite due fazioni tra cui scegliere, qui ne abbiamo sette, da Giganti ai Folletti, dai Centauri agli Elfi. Il giocatore controlla uno di questi clan, ma deve stare bene attento a quelli controllati dalla CPU, che agiscono in base a due principi: la ricerca delle vendetta e l'ambizione. All'inizio del gioco, tutti i clan sono indipendenti, ma via via che le cose procedono alcuni vengono soggiogati e diventano vassalli di qualcun altro; ciò che ne risulta è la formazioni di "piramidi di potere", al cui vertice si trova un clan dominante. Per vincere, il giocatore deve costruire una struttura d questo tipo e fare in modo che tutti gli altri clan vi rientrino; perciò, è più conveniente soggiogare un clan piuttosto che sterminarlo (anche se è possibile). La cosa intrigante è però il senso dell'onore, ovvero una delle due condizioni necessarie per schiavizzare un clan avversario (l'altra essendo, in poche parole, la forza bruta): i Vichinghi tengono all'onore quasi più che i mafiosi e lo credono strettamente legato alla gloria e al successo; nel gioco, l'onore si calcola in "punti" che vi vengono accreditati quando, per esempio, uccidete un nemico, ma a patto che lo facciate in maniera onorevole. Ammazzare una donna è sicuramente disonorevole, ma immagino che lo possiate capire da soli. Parlando più specificamente dell'engine di gioco, posso dire che questo prevede il cambio delle stagioni, modificazioni logiche del clima che hanno influenza anche sui venti (per la navigazione) e la distinzione fra personaggi femminili e maschili. Non mancano neppure le magie, o gli incantesimi, che si rifanno a quattro elementi naturali: Aria, Foresta, Terra, Fuoco. Il tutto in arrivo per voi tra ottobre e novembre.
JPS

RING

Se avete letto il nostro speciale di agosto saprete già tutto su Ring, un'avventura sviluppata dalla Arxel Tribe che si basa su "L'Anello dei Nibelunghi" di Wagner. Avendo personalmente visitato il team di sviluppo (che ha sede in Slovenia) e avendo visto molto del gioco, posso dirvi che possiede senza dubbio un grande fascino e che rende merito all'opera originale nella maniera migliore possibile per un videogioco. Lo schema è comunque quello di Riven, ovvero un susseguirsi di filmati e schermate statiche, in cui il giocatore può di volta in volta scegliere il suo percorso, interagire con altri personaggi o risolvere puzzle ed enigmi. La perplessità, non nuova per i titoli Cryo, è che manchi un po' di sostanza, specie se consideriamo il precedente gioco della Arxel Tribe (il poco apprezzato Pilgrim) e la specialità primaria di questo team, ovvero la realizzazione di filmati pubblicitari in computer grafica (sono responsabili di numerosi spot della nostra televisione, come per esempio quello della Fiat Seicento). Il gioco, comunque, si basa sul primo giorno dei tre che compongono l'opera, ed è piuttosto intricato a livello di trama, per cui neppure mi cimento nel racconto. L'ambientazione è stata tuttavia riadattata (2000 anni da adesso) per rendere il prodotto appetibile alla più vasta massa e per consentire un'interpretazione tecnologica della saga. A vederlo è spettacolare, però sarà opportuno verificare che ci sia anche il gioco intorno. Dovrebbe essere in uscita.
JPS

RIVERWORLD

La Cryo si è già data alla fantascienza d'autore con il discreto Ubik e ora passa da Philip K. Dick a un altro Philip, Josè Farmer, per offrirci un gioco che ha l'ardire di inaugurare un nuovo genere: quello dei giochi di "strategia e gestione delle risorse in 3D real-time", o almeno questo è quanto proclamano alla Cryo. Ma state a sentire questi cinque nomi: Cristoforo Colombo, Attila, Rockefeller, il Generale Eisenhower e Albert Einstein, ovvero il vostro "nucleo operativo" riesumato dai tempi che furono per volgere alla conquista di un pianeta, che per qualche motivo oscuro simbolizza e racchiude il passato, il presente e il futuro della specie umana. Un compitino da niente, un po' come farsi mandare dalla mamma a prendere il latte. Ci sono quattro livelli di gioco che si dipanano attraverso 11 ere tecnologiche e circa 400 personaggi in 3D con cui interagire in qualche modo; per i meno avvezzi alle relazioni sociali, ci sono però anche 270 oggetti e veicoli tra trovare, utilizzare e inventare, tutti animati. La cosa più affascinante sembra essere l'Eternity River (che vedete raffigurato in una delle foto), percorrendo il quale pare si possa raggiungere in un batter d'occhio nuove civiltà e nuove razze in una sorta di macchina del tempo a vapore. Almeno credo che sia così, pazientate qualche settimana e lo scopriremo.
JPS



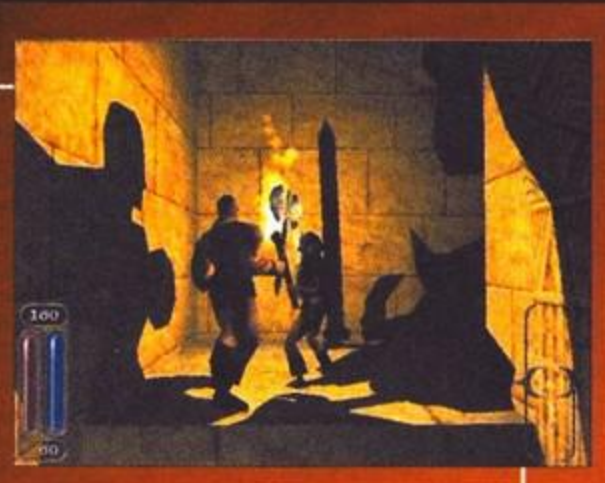
FORBIDDEN CITY

Dice il Saggio: non fidarti di nessuno. E X-Files non c'entra proprio, anche perché ci troviamo nella Cina Imperiale, anno del Signore 1775. Un terribile atto criminoso è stato appena commesso: l'imperatore, l'illustre Qianlong, vuole che siate proprio voi a districare la matassa e a scovare l'assassino che ha così ostentatamente offeso il Trono. Ma chi è morto, vi chiederete? Beh, un tipo importante: il capo degli eunuchi dell'imperatore. La cosa divertente è che a nessuno è permesso di entrare nelle mura della reggia imperiale, eccetto che alla famiglia reale e al suo codazzo di simpatici amici (concubine in prima fila); sicché al giocatore viene regalato questo grande privilegio, che lo porterà all'esplorazione del maestoso tempio. Questo gioco riprende il filone Cryo delle avventure storiche e la struttura ricorda infatti molto quella del recente "Versailles". Il palazzo può essere infatti visitato anche senza bisogno di giocare l'avventura, cosa che potrebbe rendere l'avventura stessa un po' leggerina (come accadeva nel titolo appena citato). Comunque ci saranno 30 personaggi con cui interagire e il tutto gode ovviamente di una certosina ricostruzione storica e architettonica. Quando esce? A ottobre, per cui dovremmo esserci.
JPS

NEXT

BLADE

Si tratta di una strana avventura, ambientata in un mondo popolato da mostri del calibro del MAO e del Duspis; l'eroe è un forzuto che dovrà mostrare di saper usare anche il cervello (per risolvere gli enigmi sparsi qua e là), oltre a utilizzare la forza per prevalere sul nemico. A tal proposito, sappiate che ho assistito a una scena in cui il protagonista lanciava un oggetto trovato nella stanza, segno che ci si potrà finalmente avvalere anche di armi non propriamente convenzionali.
Uscita: fine '98.
MB

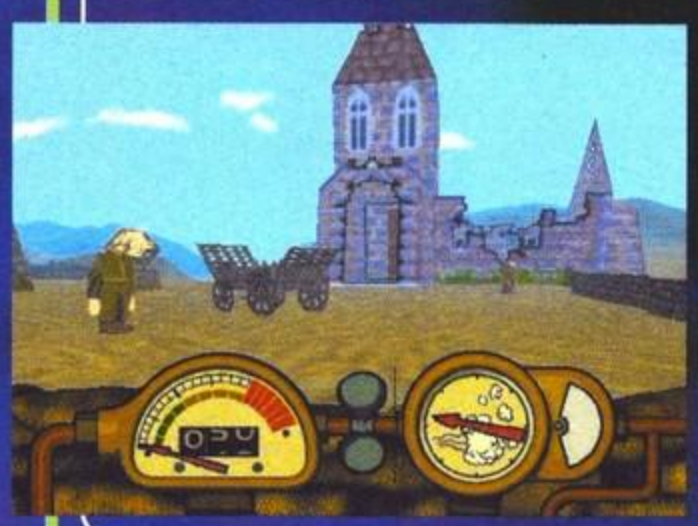


BUGGY

Chi non si ricorda dell'indimenticabile Buggy Boy, quel titolo che ci calava dell'abitacolo di un buffo veicolo, nel mezzo di tracciati colmi di bonus e di oggetti di vario tipo? Fu indubbiamente uno dei titoli più divertenti per Commodore 64 e, se pensiamo ai giochi di guida usciti su PC negli ultimi anni, bisogna ammettere che non c'è molto da ridere sotto questo punto di vista. La Playstation è molto più florida di giochi alla World Rally Fever, ma questo Buggy promette veramente molto divertimento: la situazione è più o meno la stessa, poiché a bordo della nostra macchinetta dovremo districarci fra agguerriti avversari e bonus di vario tipo. A dire il vero, la grafica non mi ha completamente soddisfatto, ma il fattore più importante è la frenesia e la voglia di migliorarsi all'infinito, anche se non è necessario realizzare chissà quali tempi su pista (un colpo nelle gomme risolve la situazione molto meglio).
Uscita: fine '98.
MB

HOGS OF WAR

Se fossi stato veramente massiccio avrei esordito con la prima strofa di War Pigs (che a questo titolo si adatta benissimo), indimenticabile canzone dei Black Sabbath. La memoria mi ha tuttavia lasciato nel magone, per cui non mi resta che parlare di questo war game a turni che vede protagonisti i maiali, opportunamente imbelliti da divise e armi di vario genere. Le vicende sono ambientate nella Prima Guerra Mondiale e il nostro compito sarà quello di condurre le singole unità nel corso degli scontri, in modo da far loro acquisire esperienza e gradi gerarchici. Quando la truppa sarà sufficientemente carismatica, la si potrà assemblare per sfidare avversari umani o cimentarsi in impegnative campagne. Da quanto ho capito, dunque, all'inizio avrete il controllo di un uomo per volta, mentre in seguito l'abbondanza e la coordinazione la faranno da padroni. La grafica non è veramente niente di che, mentre l'interfaccia sembra piuttosto inusuale. Ricordo che l'azione non è in tempo reale, bensì a turni, ma anche così si potranno godere di notevoli effetti speciali durante le esplosioni.
Uscita: primo trimestre '99.
MB



POOL

Il titolo è provvisorio, anche perché non brilla certo di originalità; personalmente, non vedo molto il senso dei simulatori elettronici di biliardo, dal momento che ritengo estremamente più esaltante cimentarsi con i veri tavoli verdi. Inoltre, tutti i titoli di questo tipo hanno un difetto a mio avviso imprescindibile per il nostro pubblico: quello di non prevedere la versione italiana del giUoco del biliardo, ossia con tre palline e birilli in mezzo. Questa è una grave lacuna e nessuno, probabilmente, penserà mai a colmarla, tantomeno questo Pool che offre addirittura 30 tavoli diversi e una precisione di tiro davvero notevole (si ha addirittura la possibilità di ottenere un'anteprima del proprio tiro). Le caratteristiche sono assolutamente analoghe a quelle degli altri titoli del genere – del resto, le possibilità di innovazione sono davvero ridotte.
Uscita: novembre '98.
MB

ACTUA SOCCER 3

Actua Soccer è l'eterno concorrente di Fifa, rispetto al quale si distingue per una grafica a mio avviso più curata, ma una giocabilità penalizzata da un sistema dei controlli ben lungi dall'ottimale. Ed è proprio pensando a questo che i programmatori hanno realizzato la terza versione, la quale dovrebbe finalmente consentire la costruzione di azioni umane nel giro di brevissimo tempo e senza particolari problemi – la spettacolarità di ISS PRO '98 per console è proprio questa: chiunque può creare splendide azioni, senza doversi incarognire come avviene con Fifa '98 e compagnia bella. La grafica si attesta come al solito su standard elevati, mentre degno di nota mi è sembrato il sistema che consente di allenarsi nell'applicazione delle tattiche di gioco. Non potevano mancare il commento vocale e la promessa di una fluidità mai vista sui nostri monitor.
Uscita: fine '98.
MB

TRIBAL LORE

Non c'è che dire, le press release della Gremlin sono sempre un capolavoro di inconsistenza e di futilità: di questo Tribal Lore non ho capito un tubo, se non che è uno strategico ambientato nel medioevo, caratterizzato dalla presenza di diverse fazioni in perenne lotta fra di loro. L'interfaccia mi lascia del tutto

indifferente, ma a mio parere dovremmo trovarci alle prese con qualcosa di differente rispetto al solito, se non altro dal punto di vista dello schema di gioco. A proposito: trattandosi di medioevo, aspettatevi una miriade di incantesimi, tipo il "Summon Pizzetta" utilizzato sovente dal Duspis, "Creat BanfaM", di cui il Bossetti è l'inventore e il potentissimo "Stupiditas mecum", di cui il Simonetti è il massimo esperto.
Uscita: fine '98.
MB

ACTUA GOLF 3

La Gremlin decide di rinverdire i fasti di uno dei suoi giochi di maggior successo, anche se la disciplina del golf, qua in reda, interessa solo il Simonetti e il Silvestri, che sono anche gli unici due a non potersi permettere economicamente i costosi campi su cui tutti gli altri si sollazzano (ahahah! Sempre più spiritoso, il Bossetti, bisogna ammetterlo). Per quanto riguarda i miglioramenti apportati a questa versione, va elogiato il sistema di controllo, che promette di essere ancora più realistico e preciso – io sono sempre in attesa di utilizzare una mazza da golf dotata di force feedback, ma per questo è probabile che mi debba rassegnare a raggiungere il Simonetti e il Silvestri. La grafica sembra notevole e in titoli come questi in cui il coinvolgimento è tutto, il fatto non è da sottovalutare.
Detto questo, non resta che augurare agli amanti delle palline e delle buche di attendere un mesetto scarso, io da questo punto di vista sono già a posto (Uah! Uah! Non riesco a trattenere le sganasciate dal ridere! Come faccio a essere così simpatico e, soprattutto, così stupido?).
Uscita: fine '98.
MB

WILD METAL COUNTRY

Un bell'arcade di carri armati, senza alcuna pretesa dal punto di vista del realismo, è proprio quello che ci vuole in un periodo come questo nel quale ho a che fare con una miriade di simulazioni di vario tipo. Di Wild Metal Country ho potuto vedere un filmato e l'impressione che ne ho ricavato è tutto sommato positiva: si tratta di un giochino onesto, con una grafica colorata ma per nulla esplosiva, nel quale l'azione si preannuncia piuttosto frenetica. È possibile controllare separatamente la torretta, mentre è da elogiare l'engine che considera numerose equazioni fisiche per determinare il comportamento dei vari oggetti presenti. Per il resto,

è scontata la presenza di parecchie missioni, numerose armi e bonus a iosa. Non aspettatevi un gioco complesso come Uprising (del quale sto attendendo con ansia il seguito), ma un giochillo semplice semplice per chi cerca qualche ora di svago, senza troppe pretese.
Uscita: fine '98.
MB

ACTUA TENNIS

Se non sbaglio, i giochi di tennis degli ultimi tempi li ho recensiti tutti io, dichiarandomi soddisfatto solamente di Roland Garros 98. Il problema principale, come ho più volte sottolineato, è la costruzione di azioni veramente realistiche: mentre nel calcio si può soprassedere alle numerosissime imprecisioni (non venitemi a dire che le partite su computer sono uguali a quelle reali), poiché il divertimento è comunque assicurato, per lo sport con la racchetta il discorso è differente, dal momento che non è certo esaltante trovarsi alle prese con un gioco che sembra più un ping pong che non un tennis. Actua Tennis è un titolo atteso da almeno un lustro e il filmato a cui ho assistito non mi ha completamente convinto: dando un'occhiata alle immagini, potrete notare immediatamente la posizione irrealistica dei giocatori, elemento che mi fa sospettare la presenza anche in questo caso del problema di cui ho parlato sopra. Per il resto, la qualità della grafica è nella norma, vi sarà la possibilità di disputare intere stagioni, con l'obiettivo di diventare il numero uno, mentre non poteva mancare una nutrita sezione di statistiche. Ovviamente, saranno disponibili diverse superfici, mentre nulla vi so dire del sistema di controllo: il già citato Roland Garros 98 ha palesato il fatto che bastano due soli tasti per divertirsi come degli animali, per cui c'è da sperare che i programmatori della Gremlin avranno fatto tesoro dell'esperienza accumulata dalla concorrenza.
Uscita: novembre '98.
MB

TANKTICS

Direttamente dagli esplosivi DMA Design, ecco uno strategico in tempo reale abbastanza atipico: le unità sono le più stupide e incredibili che si possano immaginare, per cui i problemi tattici che ci si troverà ad affrontare saranno piuttosto diversi dal solito. Tanto per dirne una, anche le pecore rivestiranno la loro importanza, per non parlare di un'unità volante dotata di calamita, in grado di prelevare il nemico dal terreno e farlo sparire nel giro di quattro e quattr'otto. A giudicare dal filmato a cui ho assistito, l'azione mi è sembrata particolarmente frenetica, mentre dal punto di vista dell'interfaccia, come prevedibile, non dobbiamo attenderci nulla di complesso. Ottima l'idea di ambientare le missioni in periodi differenti, dal passato al futuro; la grafica è molto colorata ma non raggiunge lo standard che sto invano cercando da tempo. Pare ci sia addirittura la possibilità di costruirsi le proprie unità, in particolare i carri armati; anche in questo caso, interpretate il tutto in chiave umoristica e non sognatevi nemmeno lontanamente di diventare il Rommel della situazione.
Uscita: inizio '99.
MB

UNION
GAME ZONE
PROPOSTE
http://gamezone.uol.it
Dove inizia il divertimento
La più grande catena italiana di games. Solo da UNION puoi trovare oltre 100 negozi, 3000 videogames, tutte le novità e le anteprime!
EVENTO del MESE
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
Nella UNION GAME ZONE potrai provare il più atteso gioco del mese e, prenotandolo, riceverai un fantastico omaggio*
Fantastici omaggi* per tutti!
Le ANTEPRIME del MESE
TUROK 2
Turok 2
Heavy Gear II
V Elemento
MONACO
F1 GP Racing Simulation II
Venite a giocare in anteprima
Le NOVITÀ del MESE
GRIM FANDANGO
Grim Fandango
MOTOCROSS MADNESS
MotoCross Madness
HEDZ
Hedz
REDJACK
Red Jack
* Salvo esaurimento scorte - Tutti i marchi ® appartegono ai legittimi proprietari
INDIRIZZI NEGOZI UNION GAME ZONE
DOVE
Numero Verde 167-811020
SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23
HALIFAX
CTO S.p.A.
Microsoft
Software 2000
Ubi Soft
LEADER
3D
smau 1998
PAD 11
C28-D25
22-26 Ottobre
FIERA DI MILANO
Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
SCHEDE 3D PER UNA GRAFICA DA URLO
LARA CROFT TORNA SUGLI SCHERMI CON TOMB RAIDER 3

SHADOW COMPANY

Titolo di punta della linea Interactive Magic, questo strategico in tempo reale (in 3D, pensate un po'...) mira a introdurre qualche nuovo brivido nel genere, dando un nome e un aspetto a ciascuna delle unità controllate dal giocatore, al contrario di quanto avviene generalmente. Dodici mercenari, ciascuno con la propria personalità e le proprie abilità, maschi e femmine, dai differenti background, persino dalle nazionalità e dagli accenti diversi. Questi tizi sono capaci di correre, saltare, arrampicarsi, e sono dotati di precisi punti di forza che determineranno la strategia generale di gioco; potranno anche guidare veicoli come motociclette e navi, e avranno a loro disposizione la più vasta serie di armi, come sempre. Sia gli scenari che le unità saranno poligonali (e anche questo, finora, rappresenta una novità), mentre la struttura di gioco si avvarrà di una serie di missioni e campagne non-lineari. Portate a termine una missione, e riceverete del denaro; vostro obiettivo è raccoglierne a sufficienza per rivoltarsi con successo contro la malvagia organizzazione che, nell'antefatto del gioco, vi ha piantato in asso nel bel mezzo del deserto. Ciascuno dei mercenari è stato progettato per avere un'intelligenza artificiale indipendente e, quindi, ognuno di loro reagirà alla propria maniera di fronte alle varie circostanze; alla maniera, in un certo qual modo, di Commandos, il giocatore avrà quindi precise corrispondenze con ognuno dei personaggi. Oggetto di studio è stato persino il modello fisico del gioco, cosicché, ad esempio, i veicoli saranno soggetti alla gravità e all'inerzia, e le armi subiranno il loro stesso rinculo. L'ambientazione è quella della Terra, anno 2014. Il gioco esce prima, per fortuna, verso la primavera del 1999.
JPS

MALKARI

"Un epico gioco di strategia e conquista ambientato tra le stelle", questo è in pratica Malkari per bocca dei PR della Interactive Magic. Con qualche parola in più: in una galassia molto lontana c'è un pianeta chiamato Malkari; inizialmente si trattava di un sistema a singola stella, ma un'intrusa si sta avvicinando. La sua estrema vicinanza ha disintegrato tutti i pianeti, lasciando solo uno stuolo di asteroidi alle sue spalle. Questo è lo spunto per una corsa all'oro che prevede il controllo del maggior numero di questi asteroidi, ancora ricchi di preziose risorse. Strategico a "turni simultanei", Malkari sarà un gioco fortemente votato al multiplayer e godrà di un vero sistema solare in 3D basato su movimenti scientifici dei corpi celesti. Ogni pianetoide si muove in relazione alla sua massa con angolazioni e velocità diverse, senza che sia esclusa la possibilità di una collisione con i due soli (ma se sono soli, come fanno a essere due?). Per cercare di vederci chiaro in questa faccenda delle orbite, il giocatore disporrà di una Carta del Futuro con cui poter osservare in anticipo i vari movimenti. In arrivo entro un mese o due.
JPS

ULTRAFIGHTERS

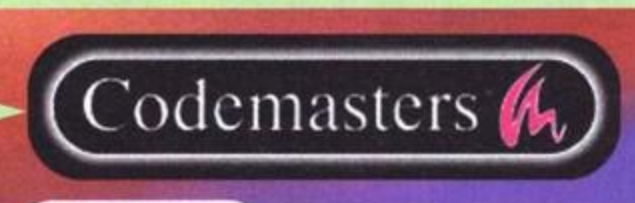
Altro titolo su cui la Imagic sembra scommettere in particolar modo, questo Ultrafighters unisce l'uso di aeromobili futuristici al classico dogfight della Seconda Guerra Mondiale. "Non c'è mai stato un gioco come questo", spiega "Wild Bill" Stealy, co-fondatore della MicroProse e attualmente presidente della Interactive Magic, "la gente a cui piacciono gli sparatutto lo amerà perché è facile da controllare ed estremamente immediato, mentre gli appasionati di simulatori lo apprezzeranno ugualmente perché la vittoria ai livelli avanzati richiede la stessa padronanza delle manovre di volo adatta a un simulatore aereo della Seconda Guerra Mindiale". E se lo dice Bill, silenzio tutti. Personaggio estroso e particolare anzichenò, questo Stealy, varrebbe la pena di farci uno speciale. Ma lo spazio è poco e quindi vi ricordo che Ultrafighters uscirà questo mese o forse il prossimo, e vi rimando al prossimo box.
JPS

GRAV ARMOR

Non è un mistero per nessuno che la Interactive Magic sia una software house votata – anima e corpo – al gioco online; conferma ne sia anche questo Grav Armour, un gioco multiplayer di carriarmati che vi permette di sfidare in tempo reale fino a un massimo di 31 avversari umani, una sorta di Warbirds senza le ali. Niente Guerre Mondali, però, ma mondi alieni, dagli scenari desertici o acquatici, oppure lune sperdute, dalle ambientazioni riccamente esotiche. Il gioco è sviluppato dalla BlueMoon Interactive e ne utilizza l'engine proprietario "Condor", capace di visualizzare terreni estremamente dettagliati anche a grande distanza. La trama del gioco ha a che fare con passaggi dimensionali, colonie e problemi digestivi, ma ve la risparmio. Sappiate invece che per rendere il tutto un po' più pepato, la campagna generale fissa sarà occasionalmente interrotta da missioni singole generate in maniera random, e che il gioco arriverà sui nostri schermi il prossimo gennaio.
JPS

WALL STREET TYCOON

Tempi duri per chi investe... Le attuali fluttuazioni della borsa vi spaventano? Vorreste investire in azioni ma non sapete da dove cominciare? L'instabilità dell'economia mondiale vi mette i brividi? Niente paura, potete sfogarvi con questo gioco senza buttare via un soldo (eccetto pagarne il prezzo, ma non sono soldi buttati, si presume): con Wall Street Tycoon potrete vivere le stesse sensazioni di un intrepido agente di borsa, giocando con fluttuazioni di prezzi calcolate in tempo reale oppure cimentandovi in specifiche missioni che ricalcano periodi storici del passato. Come ve la sareste cavata nel Lunedì Nero del 1987? Come avreste superato la crisi petrolifera degli anni '70? Puntereste sulle azioni della Netscape o più su quelle della Intel? Grazie ad una parte audio arricchita da oltre 5000 messaggi vocali, il gioco dovrebbe dare una certa sensazione di realismo, e farà la gioia di tutti i nostri investitori, reali o wanna-be. In arrivo a gennaio, e per allora speriamo che le borse abbiano finito di cavalcare le montagne russe.
JPS



TOCA 2

Oltre allo splendido Colin McRae, recensito su questo stesso numero, Codemasters ha portato a Londra, nel formato PC solamente, il seguito di TOCA. La qualità complessiva del titolo dedicato alle competizioni Gran Turismo Inglesi, tuttavia, è talmente altra da non far sentire a nessuno la mancanza di altre novità. TOCA 2 sarà qualcosa di sbalorditivo, tanto in termini di grafica quanto in quelli di pura giocabilità. Le innovazioni apportate sono numerosissime a partire dalle piste e dalle auto fino ad arrivare alle soste ai box, ai movimenti dei piloti all'interno delle vetture e alle condizioni climatiche variabili. L'engine originale è stato quasi interamente migliorato, garantendo una maggiore fluidità e permettendo la gestione di una mole di poligoni, texture ed effetti che non credo abbia eguali su PC. L'esperienza maturata con il modello di guida di Colin McRae (decisamente più realistico e gratificante del primo TOCA) ha giovato non poco e i risultati si vedono eccome. Dirvi in poche righe tutte le meraviglie di questo gioco è proibitivo e non mi resta che rimandarvi alla succosa anteprima che con ogni probabilità sarà contenuta nel prossimo numero, ricordandovi solamente di correre a prenotarlo nei negozi perché sarà assolutamente qualcosa fuori parametro.
Uscita: novembre '98

www.unionreality.com

UNION REALITY

Indossa il casco Union Reality e con semplici movimenti della testa comandi tutti i tuoi giochi e lo usi su qualsiasi PC. Il casco Union Reality apre nuove frontiere nel mondo game con l'introduzione della **Double Device Technology™** che ti permette di usare il casco insieme ad altre periferiche di gioco. Provalo, ad esempio, con un joystick o con un volante e avrai la sensazione di essere al centro dell'azione perchè potrai pilotare un aereo guardandoti intorno o guidare una F1 controllando gli avversari alle spalle! Grazie al microfono e alle cuffie stereofoniche lo puoi utilizzare per appassionanti sfide in rete o in Internet. In più, con i comandi di riconoscimento vocale, usi la tua voce per interagire con il PC

Per questo il casco Union reality è **THE GAME REVOLUTION!**

THE GAME REVOLUTION

Lit 179.000 + iva

Tutti i marchi ® appartengono ai legittimi proprietari

Design by pininfarina

INDIRIZZI DEI PUNTI VENDITA E INFORMAZIONI

DOVE

Numero Verde 167-811020

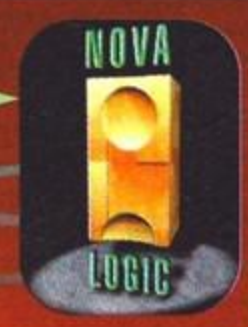
SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

smau 1998 PAD 25 STAND C31 22-26 Ottobre FIERA DI MILANO

UNION REALITY

VIDEO COMPUTER S.p.A.

Via Antonelli, 36 10093 Collegno (Torino) Tel. 011/403.48.28. r.a. fax 011/403.33.25 r.a.
E-mail: info@videocomputer.it - INTERNET: http://www.videocomputer.it



MIG-29 FULCRUM

Questo gioco è in tutto e per tutto analogo a F-16 Multirole Fighter, dal momento che condivide addirittura lo stesso motore. Preparatevi quindi a giocare a risoluzioni fino a 1024x768, con una grafica a dir poco superba (le immagini che ho incluso sembrano delle vere fotografie); anche in questo caso, le 40 missioni promettono divertimento per tutti, ma sarà comunque possibile cimentarsi in due campagne sulla cui dinamicità non so nulla. Il cockpit sarà interattivo e, a giudicare da un paio di riflessi di luce che ho potuto scorgere sull'HUD, direi che la sensazione di realismo sarà incredibilmente elevata. L'unico mio timore, in questo come nel caso precedente, riguarda le capacità della Novalogic di riuscire a combinare un prodotto estremamente giocabile con una simulazione realistica: a giudicare dal modello di volo e dalle avioniche, non ci dovrebbero essere dubbi in proposito, ma non resta che attendere il mese prossimo per ottenere il responso finale.
Uscita: novembre '98.

MB

F-16 MULTIROLE FIGHTER

Dopo anni in cui la Novalogic si è limitata a sfornare simulatori penalizzati da un'impostazione eccessivamente arcade, o da una mancanza di alcuni particolari tale da portarmi a non promuovere a pieni voti i suoi titoli, le cose sembrano essere cambiate radicalmente. Anzitutto, l'innovazione clamorosa è rappresentata dalla possibilità di collegare fra loro F-16 Multirole Fighter, F-22 Raptor e MIG-29 Fulcrum, ottenendo qualcosa di mai visto prima nel mondo dei videogiochi. Del resto, i tre simulatori sono decisamente simili fra di loro e i problemi tecnici da risolvere non sono poi molti.
Come al solito, l'immediatezza e la semplicità di utilizzo la faranno da padroni, ma aspettatevi un modello di volo incredibilmente accurato, che tiene conto anche della pressione atmosferica e di altri fattori di primaria importanza (troppo spesso, però, tralasciati dai simulatori di volo). Il cockpit è stato progettato in modo da coniugare efficienza e realismo: seguendo quello che è ormai lo standard consolidato, si potrà cliccare col mouse in modo da evitare di ricorrere periodicamente alla tastiera.
Scontato il supporto a schede accelerate (comunque non indispensabili), questo F-16 Multirole Fighter deve giocoforza scontrarsi con Falcon 4.0: la grafica di entrambi è mostruosa, perciò attendiamo con ansia di decretare quale sarà l'esito dello scontro.
Uscita: novembre '98.

MB

DELTA FORCE

Ecco un gioco estremamente interessante, che costituisce per certi versi una valida alternativa a Commandos. Anzitutto, parliamo del nuovo motore Voxel Space 3, che sarà finalmente in grado di offrire 65.000 colori alla risoluzione 800x600; anche in questo caso, incredibile dictu, le schede accelerate non dovrebbero venire supportate, per cui preparatevi all'utilizzo di processori piuttosto potenti per far girare il tutto: l'estensione MMX è obbligatoria, ma sarebbe bene disporre di un Pentium 2. In ogni caso, la grafica sembra superba, ma il piatto forte è rappresentato dall'azione: per chi non lo sapesse, Delta Force è il nome di una squadra speciale degli Stati Uniti, progettata per condurre le missioni più pericolose; un pugno di uomini è in grado di penetrare in strutture, compiere assalti a ponti e a postazioni strategici, uccidere... Voi impersonerete uno di questi coraggiosi e sarete coadiuvati da altri uomini gestiti dall'intelligenza artificiale. Potrete scegliere fra una visuale in prima persona o una in terza, ma la cura dei particolari ha del maniacale: pensate solo che sentirete un ponte cigolare al vostro passaggio... Le missioni sono innumerevoli e, mediante un sapiente uso delle vostre armi a disposizione, dovrete compiere ogni genere di assalti, decidendo se prediligere la forza bruta o l'astuzia.
Confesso che non vedo l'ora di avere fra le mani questo gioco, che promette un divertimento notevole per tutti gli appassionati degli strategici d'azione.
Uscita: fine '98.
MB

EXCESSION

Un giorno Paolone andrà nel deserto e, ai limiti della disidratazione in seguito alla totale mancanza di acqua, scaverà una buca nella stessa sabbia su cui avrà strisciato per intere settimane. Lì troverà una lampada e, strofinandola, ecco che apparirà un genio: "Io sono Alex La Spada, e ho sempre un sacco d'idee. Posso esaudirti un desiderio, cosa desideri?". Al che il Paolone, senza dubbio alcuno, chiederà che da tutte le press release del mondo scompaia per sempre la frase: "questo gioco usa un motore grafico tridimensionale che definirà un nuovo standard per quanto riguarda l'azione arcade e la qualità grafica sulle schede 3D accelerate". Non ne possiamo più!!! Bastaaaaa!!! Siamo stufi di leggerla ogni dove!!! Comunque sia, preparatevi, si tratta di un nuovo, innovativo sparatutto in treddi, gli screenshots promettono bene, e uscirà la prossima primavera. Contenti?

REDJACK: REVENGE OF THE BRETHEN

Sviluppata dalla Cyberflix, questa nuova avventura grafica introduce elementi nuovi quali il combattimento in prima persona e l'uso di ambienti/personaggi completamente renderizzati in 3D (anche se a dire il vero questa caratteristica è già presente in Grim Fandango della Lucas, NdP), il tutto condito da una trama particolarmente intricata in cui confluiranno onore, tradimento e vendetta (sai che originalità: tu prendi una relazione amorosa a caso, e...). RedJack sarà ambientata ai tempi dei pirati, e stando alla carta promette circa 40 ore di gioco dislocate su ben 3 CD, più di 40 enigmi, combattimenti ecc ecc, 20 personaggi renderizzati in 3D, libertà di movimento a 360° grazie alla tecnologia proprietaria DreamFactory 5.0, e l'immancabile audio in 3D stereo a 44,1KHz. Imminente per PC e Macintosh

END

www.computerunion.com

POWERED BY matrox

Tutti i marchi ® e TM appartengono ai legittimi proprietari.

OLTRE OGNI BARRIERA: MATROX MYSTIQUE G200, LA MASSIMA ACCELERAZIONE POSSIBILE!

Si, perchè la nuova e potentissima scheda della Matrox frantuma qualsiasi barriera, con la sua strabiliante accelerazione grafica in 3D. Tutto quello che hai provato prima ti sembrerà roba vecchia di fronte alla Mystique G200. Vieni da **Computer Union** e prova le prestazioni mozzafiato: gioca con Forsaken™ alla incredibile velocità di 100 immagini al secondo, con Incoming™ oppure con Jedi Knight™ fino a 1280x1024, resterai sbalordito. Cosa aspetti, corri da Union, sarai sicuro di trovare la Matrox Mystique G200, di poterla provare e di portartela a casa subito!

Lit. 288.000 + iva

VIENI A RITIRARE IL TUO BIGLIETTO OMAGGIO*

* Salvo esaurimento scorte

INDIRIZZI E ORARI NEGOZI UNION

Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

smau 1998 PAD 11 C28-D25 22-26 Ottobre FIERA DI MILANO

COMPUTER UNION

GRANDI SI DIVENTA

RUUD GULLIT STRIKER

La serie Striker si arricchisce del nome di Ruud Gullit. Ma un attimo, che fine ha fatto Ruud Gullit? Allena forse qualche squadra inglese (mi sembra che alleni al Newcastle, anche se non ci metterei la mano sul fuoco... NdSS)? Io ne ho perse le tracce dopo la faccenda Chelsea, scusatemi. Comunque sia non ne hanno perse le tracce alla Rage, tanto che gli hanno proposto questa partnership per un gioco che, così di primo acchito, sembra pure bello (diciamo che quando lo si vede in movimento si capisce che c'è ancora molto da lavorarci sopra... NdSS). Per sottolineare la qualità del loro titolo, i ragazzi della Rage sostengono che per andare avanti in Striker bisognerà fare leva esclusivamente sulla propria abilità, piuttosto che sui difetti del gioco come accade in altri prodotti concorrenti; a tal proposito, grande attenzione è stata riposta nella gestione del portiere, il cui posizionamento e la cui intelligenza artificiale dovrebbero essere perfettamente confacenti sia alle regole che al metodo di allenamento del calcio internazionale. Si potranno affrontare Coppa del Mondo e Campionati Europei, oltre alle prime due divisioni dei campionati nazionali di Italia, Francia, Inghilterra, Germania, Spagna e Olanda. La tecnica utilizzata, inutile dirlo, è quella del motion capture, con oltre 17.000 frame di animazione; i calciatori saranno capaci di ben 270 mosse individuali e si muoveranno in 8 stadi virtuali in un totale di 10 modalità di gioco. E' anche presente un'interessante modalità che vi permette di condurre la vostra squadra alla gloria dalla seconda divisione al trono europeo. Insomma, Ruud Gullit Striker promette bene, a livello estetico ricorda vagamente WLS della Eidos ma potrebbe persino superare in qualità sia questo che altri concorrenti diretti. Lo scontro avverrà tra poco...
Uscita: primo trimestre '99
JPS

SAVAGE ARENA

La Rage si presenta ancora una volta con quattro titoli che, se magari potrebbero rivelarsi un po' leggeri quanto a spessore, già dimostrano il loro fascino e l'indubbia qualità grafica. Si parte dalle violenze sportive di Savage Arena, che è una specie di calcio del 2000 in cui l'unico obiettivo è, appunto, fare goal, con ogni mezzo necessario. Ve lo ricordate Speedball? Il concetto è più o meno lo stesso, soltanto che qui, oltre a dispensare legnate agli avversari, dovrete anche stare attenti a come segnate, perché il valore della marcatura è direttamente proporzionale alla difficoltà del tiro: ciò significa che se spaccate la testa al portiere e la toccate piano a porta vuota sarà un goal del cavolo, mentre se tirate con un angolo di, che so, 70 gradi, braccati da tre terzini, mentre tenete per il collo un mediano e senza una scarpa, scaraventando una barbogia urticante nel sette a trecento chilometri l'ora, beh allora avrete fatto un goal bello grosso. Ci sono le due consuete modalità di gioco, ovvero il Torneo e la partita Singola; il Torneo è ovviamente adatto a chi predilige l'aspetto sportivo, visto che sono possibili cessioni e strategie più consone al gioco del calcio. Chi vuole invece far valere la legge del più forte non potrà non apprezzare la varietà di mosse presenti in Savage Arena, che vanno dal "face grab" (ovvero il gettare un uomo a terra trattenendolo per la griglia del casco) al "neck twist" ("girocollo", fate un po' voi), per arrivare a vere e proprie esibizioni di wrestling con tanto di "pile-driver" ed "headbutt". L'engine di gioco sembra essere valido e riesce a muovere i 16 giocatori sul campo senza indugi a 30 frame al secondo, su una delle 16 arene disponibili. Infine, non mancano i power-up (che si possono anche comprare in stile doping) e altri ammennicoli come bombe e persino seghe elettriche! Speedball, ripensandoci, a confronto era un'attività da gentlemen.
Uscita: novembre, forse.
JPS

EXPENDABLE

Ed ecco un altro titolo di piena filosofia Rage, ovvero super-grafica e dosi massicce d'azione, con una gameplay piuttosto semplice alla base. Expendable (grandissimo titolo) è una sorta di Commando o Ikari Warriors portato all'ennesima potenza, e contrappone le forze terrestri a una brutta serie di creature aliene poco rassicuranti, che avete ovviamente il compito di estirpare senza fare domande. Il piatto forte è l'engine di gioco ricco di straordinari effetti di luce, e capace di gestire e renderizzare ogni singolo frammento degli oggetti presenti su schermo. Ci sono 6 livelli principali, che si basano sui 6 maggiori pianeti che vanno "esplorati", più almeno 3 sistemi satellitari minori ed eventuali mondi segreti; si potrà naturalmente giocare in due contemporaneamente, disponendo all'unisono di simpatici aggeggi quali lanciafiamme, napalm, laser e granate, giusto per citarne qualcuno. La cosa singolare, almeno per un gioco del genere, è che i movimenti della camera saranno completamente gestibili da parte del giocatore, che potrà quindi farsi regista delle proprie gesta. Se vi era piaciuto Incoming, ed è difficile che non vi fosse piaciuto, tenete un occhio ben aperto su questo titolo.
Uscita: primo trimestre '99.
JPS

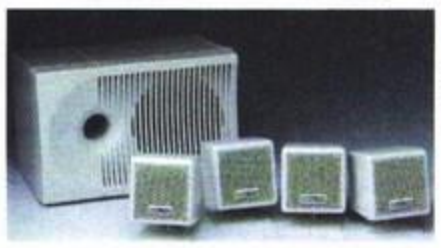
HOSTILE WATERS

Altro giro, altro gioco che propone un azzeccato mix di generi accoppiato a una grafica assolutamente fuori parametro. Hostile Waters unisce l'azione più pura a un tocco di strategia, in uno scenario del tutto corretto dal punto di vista fisico e naturale, con tanto di alternanza giorno/notte e relativi cambiamenti climatici. Il giocatore si ritrova alla guida di una serie di macchine da guerra terrestri e aeree, che ruotano attorno al centro nevralgico del gioco, costituito da un'enorme portaerei che funge da base e centro di produzione. Esiste infatti la possibilità di costruire nuove apparecchiature, che saranno utili di volta in volta per raggiungere l'obiettivo della missione in corso: si va dalla classica eliminazione delle strutture nemiche sino all'infiltrazione di spie nei centri di ricerca avversari. Le missioni sono venti in totale, per un tempo di gioco complessivo pari a circa 55 ore; l'intelligenza artificiale è ovviamente segnalata come assolutamente perfetta e realistica, anche se mi preoccupa un po' il fatto che "per rendere il gioco più bilanciato" (a quanto sostiene la press-release) il nemico controllato dalla CPU non agisce con la portaerei come base, ma gestisce le proprie unità arbitrariamente. Se date però un'occhiata alle foto, converrete con me che anche in questo caso la qualità estetica è al top, quindi zitti e aspettiamo.
Uscita: indovinate, primo trimestre '99.
JPS

CREATIVE

Play it Live!

IL NUOVO MODO DI GIOCARE



Dal 1° OTTOBRE vieni da **COMPUTER UNION** a provare le emozioni uniche che ti offrono i nuovi prodotti **CREATIVE:**

la nuova scheda audio **SOUND BLASTER Live!**

dotata della rivoluzionaria tecnologia **ENVIRONMENTAL AUDIO,** consente di selezionare e simulare numerosi ambienti e, grazie all'effetto **SURROUND™,** con 4 casse della serie **PC Works FourPointSurround™,** giochi con effetti sonori a 360°!

scheda grafica **VOODOO2**

un realismo ed un'accelerazione 3D incredibili per i vostri giochi!

sistema **CREATIVE PC-DVD**

grazie al sistema **CREATIVE PC-DVD** trasformate la vostra casa in un cinema con qualità digitale e i vostri giochi acquistano ancora più realismo.

Sound BLASTER Live!

Environmental Audio™ by CREATIVE

3D BLASTER Voodoo2

DVD ROM

* Salvo esaurimento scorte

VIENI A RITIRARE IL TUO BIGLIETTO OMAGGIO*

smau 1998
PAD 11
C28-D25
22-26 Ottobre
FIERA DI MILANO

COMPUTER UNION
GRANDI SI DIVENTA

INDIRIZZI E ORARI NEGOZI UNION

DOVE

Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

Tutti i marchi ® appartengono ai legittimi proprietari

APACHE HAVOC

Questo simpatico simulatore bellico della Empire, in uscita a novembre nel solo formato PC CD-ROM, vi metterà alla guida di due modernissimi (e micidiali) elicotteri, ovvero l'Apache Longbow AH-64D e l'Havoc B. Mil-28N, di fabbricazione rispettivamente americana e sovietica. Il gioco promette ai provetti piloti di seguire le tattiche che preferiscono, anche grazie alla possibilità di effettuare manovre non facili come nascondersi dietro agli alberi o lanciarsi in altrettante manovre di occultamento. È prevista anche una modalità multiplayer via seriale, modem, lan o attraverso Internet.

PRO PINBALL: BIG RACE USA

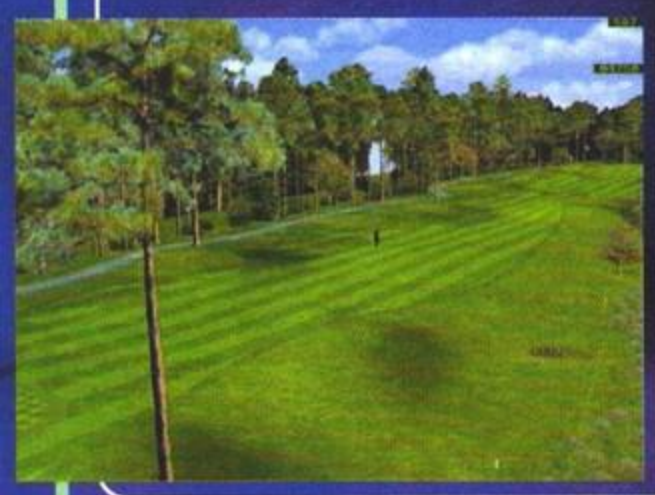
Lo voglio!!! Sono sempre stato un fan dei simulatori di flipper, e ricordo come fosse oggi la scimmia che presi per "Timeshock!", l'ultimo episodio della serie pro-pinball che, a quanto pare, da novembre sarà destinato a diventare il penultimo. Per la prima volta, un gioco di questo tipo permetterà ai giocatori anche di sfidarsi via Internet e, se le parole della Empire non sono mendaci, dovremmo trovarci in mano la più accurata, veloce e intrigante simulazione di flipper mai apparsa su un Personal Computer. Speriamo bene...

MIG ALLEY

Non vi piacciono i tempi moderni? Trovate certe innovazioni - come i missili teleguidati - delle mollezze da fighette? Concordate col nonno aviatore quando questi asserisce che "gli aerei di oggi non sono più quelli di una volta"? Bene! La Empire ha pensato anche a voi! Grazie a Mig Alley potrete infatti solcare i cieli degli anni '50 in compagnia di altri 12 giocatori via LAN o Internet, e di ben 100 aerei nello stesso momento, un vero record per questo genere di giochi! Mig Alley è previsto per il primo quarto del '99.

THE GOLF PRO

Ma allora è proprio vero che "a volte ritornano"! Ricordo come fosse oggi una delle più tristi – ma nel contempo coraggiose – simulazioni di questo costosissimo sport a opera della Empire, che per la prima volta affidava la rappresentazione dei campi non più alla grafica vettoriale, bensì a delle "still" (immagini fotografiche) su cui veniva apposta la pallina e qualche altro elemento bitmap. Il gioco si chiamava proprio "The Golf Pro" e non passò mai alla storia. Tuttavia, la Empire oggi ci riprova, arruolando addirittura Gary Player come guest star e modificando sensibilmente l'approccio visivo, oggi risultato di una tecnica incrociata tra rendering e fotorealismo. Scaldate pure le mazze, verrà a dicembre.



ALTRI PROGETTI EMPIRE

I giochi di guerra sembrano proprio essere il cavallo di battaglia di questa intraprendente software house: in cantiere ci sono anche "101: THE 101ST AIRBORNE IN NORMANDY", in cui dovremo rivivere il "giorno più lungo" dello sbarco in Normandia a capo di una squadriglia di 18 uomini, lo strategico WESTERN FRONT, in cui la seconda guerra mondiale farà da sfondo alla vostra carriera militare, l'altrettanto strategico BATTLE OF BRITAIN, in cui rivivremo invece la battaglia per la conquista dell'Inghilterra, FIELD OF FIRE, in cui torneremo alle bagarre tra yankee e indiani, TRIBAL RAGE, ambientata in un futuro post-apocalittico, EASTERN FRONT, OPERATIONAL ART OF WAR e, per concludere, lo sportivo CRICKET CAPTAIN. Dalla Empire è tutto, linea allo studio.
PB

TAISHO – TOTAL WAR

Molti di voi probabilmente non conosceranno questa software house per nome, ma se facciamo scorrere la lista dei loro giochi sicuramente non potrete fare altro che rimanere a bocca aperta, se non altro per l'importanza strategica di alcuni dei loro titoli: la conversione PC di Stunt Car Racer, Shadow of the Beast II, Microcosm, il primo Fifa International Soccer, Rugby World Cup 95... Bene, oggi la società fondata da Tim Ansell torna a farsi viva grazie a Taisho, un gioco di strategia economico/bellica dall'ambientazione sicuramente originale, il Giappone medioevale. Storicamente parlando, ci troviamo alla fine dell'ultimo shogunato e, in seguito a diversi sconvolgimenti di tipo politico, il paese del sol levante è diviso in piccoli feudi al capo dei quali ci sono i Daimyo, sempre pronti a farsi la guerra pur di guadagnare qualche ettaro di dominio in più. Se a questo casino aggiungiamo anche l'arrivo dei mercanti occidentali, che portavano con sé anche le più "moderne" armi da fuoco, malattie fino ad allora mai viste in quella regione e i soliti missionari disposti a tutto pur di far cambiare religione alle popolazioni che incontravano, comprenderete tutti come un po' d'ordine fosse diventata l'esigenza maggiore per la popolazione giapponese. Come ottenerlo? Con i soliti sistemi: una bella guerra tra fazioni e, al vincitore, sarebbe aspettato il titolo di nuovo shogun. Vi trovate quindi nei panni di uno di questi Daimyo e il vostro compito sarà quello di amministrare al meglio la piccola (ma fiorente) economia del vostro piccolo feudo e, conseguentemente, armare al meglio i soldati del medesimo per mandarli poi a farsi massacrare sui campi di battaglia. La novità sta sicuramente nell'approccio di tipo visivo utilizzato da questo Taisho che, a differenza dei vari Dune/Warcraft è finalmente in "cinemascope": le battaglie saranno rappresentate sullo schermo in ambienti tridimensionali in movimento, conferendo così un realismo e un feeling al gioco che raramente si era visto prima. Inutile dire che lo attendiamo tutti con impazienza, anche in seguito alle manifestazioni di entusiasmo proferite da Max in redazione dopo che lo ha visto...
PB

PERGIOCO®

MILANO via BORGOGNA 7 San Babila MM1 — PERGIOCO
MILANO via S. PROSPERO 1 Cordusio MM1 — PERGIOCO
MILANO via ALDROVANDI Lima MM1 — PERGIOCO
ROMA via degli SCIPIONI 109 METRO Ottaviano — PERGIOCO
BRESCIA via TRIESTE 4/A X GIORNATE — PERGIOCO
LUGANO (CH) quartiere MAGHETTI Centro Storico — PERGIOCO

New by PERGIOCO

VIDEOGAMES VIDEOGAMES VIDEOGAMES VIDEOGAMES VIDEOGAMES VIDEOGAMES VIDEOGAMES

OTTOBRE 1998

PERGIOCO

DVD lettore

MAXI DVD THEATER	549.000
DVD CREATIVE ENCORE Dxr2	599.000

Joypad

GRAVIS PC GAME PAD PRO	64.900
GRAVIS X-TERMINATOR	119.900
GRIPPER SUPER JOYPAD	19.900
JOYSHUTTLE	29.900
PC TRIDENT PAD	79.900
POWERRAMP	109.900
SAITEK MEGAPAD MX-633	39.900
SAITEK PC DASH	149.900
SAITEK X6-32M 8 BUTTON PC PAD	59.900
SIDEWINDER GAMEPAD	79.900
SIDEWINDER FREESTYLE PRO	139.900
THRUSTMASTER RAGE 3D	109.900
THUNDERPAD KIT	99.900
THUNDERPAD LOGITECH	34.900

volanti

F1 COMPACT + FORMULA 1 '97	279.000
FORCE FEEDBACK WHEEL	429.000
MAD CATZ PUMA GT VOLANTE	129.000
PER4MER FORCE FEEDBACK	499.000
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	119.900
THRUSTMASTER NASCAR PRO WHEEL	299.000
THRUSTMASTER T3	299.000
THRUSTMASTER T3 + GRAND PRIX 2	329.000

schede video

VOODOO BANSHEE MAXI GAMER	329.000
3D ACCELERATOR CARD 3Dfx	199.000
DIAMOND MONSTER 3D FULL + F1	249.000
DIAMOND VIPER 330 PCI 4Mb BULK	199.000
MATROX M3D	99.900
MATROX MILLENIUM II 4Mb PCI	299.000
MAXI GAMER 3D VOODOO	199.000

Joystick Cavi
Casse multimediali
Mouse Schede Audio

PERGIOCO

NATALE CON NOI? PENSATECI SUBITO.
Siete commercianti e volete trattare la nostra linea di prodotti?

La risposta è PERGIOCO Spot! Tel. 02 / 29524256

Per il franchising PERGIOCO Point!

PERGIOCO CD ROM PC

COMPILATION

2 GOOD TO BE TRUE SIERRA	89.900
ARMED & DELIRIOUS	119.900
AWARD WINNERS	84.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
MEGAPACK 8 Italiano	79.900
MEGAPACK 9 Inglese	79.900
MEGAPACK 9 Italiano	99.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
TONS OF GAMES over 1010 Games	39.900
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	79.900

ARCADE

3D ULTRA PINBALL Creep Night ITA	39.900
3D ULTRA PINBALL Lost Contin.	49.900
5001 GAMES	49.900
ADDICTION PINBALL	59.900
AREA 51 Win'95 Americano	69.900
BANZAI BUG Win'95	69.900
BUST A MOVE 2 Italiano	59.900
CROC Man.Ita	79.900
DARK RIFT ITA	49.900
DIE BY THE SWORD ITA	89.900
DIE HARD TRILOGY ITA	49.900
DISNEY'S CLASSIC VIDEOGAMES	99.900
DOUBLE AGENT Italiano	69.900
EXTREME ASSAULT	49.900
FIGHTING FORCE	99.900
FLIPPER MANIA	59.900
G-POLICE Italiano	79.900
GALAPAGOS PC MAC ITA	79.900
GALAXY OF TETRIMANIA	59.900
GEX 3D ITA	79.900
GOBLIINS 1 & GOBLIINS 2 ITA	49.900
HEART OF DARKNESS Italiano	69.900
INCOMING	79.900
IZNOGOUD ITA	19.900
LAST BRONX	79.900
LEO THE LION ITA	69.900
LOSE YOUR MARBLES	39.900
LUCKY LUKE ITA	79.900
MORTAL KOMBAT 3	39.900
MORTAL KOMBAT 4 Americano	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY ITA	89.900
NIGHTMARE CREATURES	59.900
NUCLEAR STRIKE ITA	69.900
ODDWORLD Abe's Oddysee	29.900
OUTWARS Inglese	99.900
OUTWARS Italiano	99.900
OVERBOARD Man.Ital.	64.900
PERFECT WEAPON ITA	49.900
PITFALL	29.900
POWER RANGERS ZEO	39.900
PROJECT PARADISE ITA	49.900
PUZZ 3D Notre Dame Cathedral	49.900
PUZZLE BOBBLE	39.900
Q.A.D.	59.900
QUAKE Abyss Pandemonium PC MAC	39.900
RAYMAN Americano	29.900
RAYMAN DESIGNER	49.900
RAYMAN Italiano	39.900
RIOT	59.900
ROBOTRON X	59.900
ROCKET JOCKEY Win'95	89.900
SCORCHED PLANET Italiano	49.900
SCUD Industrial Evolution	79.900
SHADOW MASTER ITA	69.900
SLAMSCAPE Win'95	39.900
STRATOSPHERE CONQUEST OF SKIES	129.900
STREET FIGHTER ALPHA	49.900
STRIKE POINT	49.900
SUBSPACE	69.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO ITA	39.900
T-MEK ITA	29.900
THE CROW City of Angels Win'95	89.900
THE REAP Inglese	79.900
THREE DIRTY DWARVES	49.900
TOMB RAIDER ITA	39.900
TOMB RAIDER 2 Italiano Parl.	74.900
TOMB RAIDER jewel	29.900
TUNNEL B1 Inglese	49.900
VIRTUAL K'NEX	69.900
WAR GODS	59.900
WARGAMES	99.900
WARHEADS	49.900
WORMS 2 Ing	59.900
WORMS UNITED	29.900

VIRTUALI

ASSASSIN 2015 Win'95	49.900
ASSAULT RIGS Italiano	19.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	69.900
CARMAGEDDON Italiano	34.900
CARMAGEDDON Level Pack 8 Ing	24.900
CATZ II Italiano	69.900
DEFCON 5 ITA	29.900
DESCENT 1 & 2	79.900
DOGZ II ITA	59.900
DOOM TRILOGY	49.900
DREAMS to Reality Italiano	89.900
DUKE NUKEM 3D Inglese	39.900
DUKE NUKEM Caribbean	49.900
DUKE NUKEM Nuclear Winter	49.900
DUKE NUKEM The Apocalypse 2 ITA	49.900
FORCED ALLIANCE	79.900
FORSAKEN Inglese	89.900
FORSAKEN Italiano	99.900
FREESPACE The Great War	79.900
HEAVY GEAR ITA	49.900
HEXEN II Hexmaker	49.900
HEXEN II Inglese	49.900
HEXEN II Man.Italiano	69.900
HEXEN II Portal of Praevus ITA	59.900
HOUSE OF THE DEAD	99.900
JEDI KNIGHT Dark Forces II	89.900
JEDI KNIGHT Myst.of Sith Ing	54.900
KRAZY IVAN Win'95 Americano	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Italiano	59.900
LAST RITES ITA	29.900
MADSPACE Italiano	69.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	29.900
MDK ITA	39.900
OUTLAWS ITA	41.900
PAX CORPUS ITA	89.900
QUAKE	44.900
QUAKE 2 ITA	79.000
QUAKE 2 Juggernaut ITA	39.900
QUAKE 2 The Q2 Files	39.900
QUAKE 2 The Reckoning ITA	59.900
QUAKE Malice ITA	19.900
QUAKE Q.e.d.	39.900
QUAKE Qed 2	49.900
QUAKE RESURRECTION PACK	49.900
QUAKE Triple Add-on	49.900
QUAKE X-MEN Ravages Apocalipse	49.900
REBEL MOON RISING MMX	89.900
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	79.900
SCARAB Ing	39.900
SCARAB Italiano	49.900
SHADOW WARRIOR Italiano	69.900
SPEC OPS	89.900
STARFLEET ACADEMY Italiano	89.900
SUB CULTURE ITA	64.900
TAMAGOTCHI	49.900
TERRACIDE Win'95	79.900
UNREAL ITA	79.900
VIRUS	79.900
WING COMMANDER PROPHECY Ita	79.900
WING COMMANDER Series Missions	10.000
X-COM INTERCEPTOR Inglese	89.900
X-COM INTERCEPTOR Italiano	89.900
X-WING vs. TIE FIGHTER ITA	41.900
X-WING/TIE F. Advanc. Missions	39.900
X-WING/TIE F. Balance of Power	49.900
Z PC Win '95	39.900

AUTOMOBILISMO

ANDRETTI RACING Italiano	69.900
AXELERATOR ITA	69.900
CART PRECISION RACING ITA	79.900
CART RACING	59.900
COLIN McRAE RALLY ITA	79.900
DAYTONA USA DeLUXE ITA	69.900
F1 RACING ITA	69.900
FORMULA 1 '97 Inglese	59.900
FORMULA 1 '97 Italiano	69.900
FORMULA 1 Psygnosis ITA	49.900
GRAND PRIX 2 Inglese	39.900
GRAND PRIX 2 Italiano	49.900
GRAND THEFT AUTO	99.900
GRIPPED Off Road Championship	64.900
INDY RACING ABC SPORTS	49.900
MICROMACHINES V3 Inglese	79.900
MICROMACHINES V3 Italiano	84.900
MONSTER TRUCKS RALLY	69.900
MOTORHEAD Italiano	89.900
NASCAR Expansion Pack	69.900
NASCAR RACING ITA	29.900
NEED FOR SPEED II SE Ita	49.900
POD GOLD Italiano	59.900
PROST GRAND PRIX ITA	69.900
RACING'S GREATEST THRILLS	49.900
SCREAMER 2 Inglese	34.900
SCREAMER 2 Italiano	39.900
SCREAMER Ing Fra	24.900
SCREAMER INJECTION	94.900
SCREAMER RALLY	39.900
SEGA TOURING CAR Championship	99.900
SPEED HASTE Italiano	29.900
STREETS OF SIM CITY Ing	49.900
STREETS OF SIM CITY Ita	74.900
TEST DRIVE 4	69.900
TOCA TOURING RACING CAR Ing	79.900
TOCA TOURING RACING CAR Ita	89.900
VANGERS	99.900
WRECKIN' CREW + JOYPAD ITA	69.900
XCAR EXPERIMENTAL RACING	79.900

CORSE ALTRI VEICOLI

BUGRIDERS The Race Of Kings ITA	39.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	39.900
MANX TT Superbike Inglese	99.900
MANX TT Superbike Italiano	89.900
MOTO RACER ITA	69.900
PLANE CRAZY ITA	89.900
POWERBOAT RACING	89.900
REDLINE RACER ITA	89.900
WIPE OUT 2097 ITA	79.900

PILOTAGGIO

FLIGHT SIMULATOR '98 + ITALIA	149.900
FLIGHT SIMULATOR '98 Ita	119.900
...e le espansioni	
747	69.900
AIRBUS 98	39.900
AIRLINER 98	69.900
BAVARIA SCENERY	74.900
CALIFORNIA ADVENTURE COLLECT.	59.900
CANARY ISLANDS	59.900
CLEARED TO LAND ITA	69.900
CO-PILOT x FLIGHT SIMULATOR	79.900
DC-3 ITA	39.900
ENGLAND & WALES	49.900
EUROPE 3	99.900
FLIGHT DIRECTOR '98	69.900
FLIGHT LINE	34.900
FLIGHT MAGIC	34.900
FLIGHT SCHOOL Inglese	59.900
FLIGHT SIM. EXPANSION PACK ITA	59.900
FS ACTION! SCENERY	89.900
GERMAN AIRPORTS 1	59.900
GLOBAL SORTIES ITA	59.900
ITALY 98 ITA	69.900
MELBOURNE	99.900
PRE-FLIGHT	59.900
SCENARIO VENEZIA ITA	49.900
SCENERY BERLIN	59.900
SCENERY TOKYO ITA	49.900
SCENERY VIENNA ITA	39.900
TERROR IN THE AIR	49.900
VENEZIA 98	39.900
VIP CLASSIC WINGS 98 ITA	59.900

altri di volo

A-10 CUBA Special Edition	39.900
AHX1	74.900
AIR WARRIOR III Man.Italiano	99.900
ATF GOLD ITA	41.900
F-16 FIGHTING FALCON ITA	39.900
F-22 AIR Red Sea Operations	49.900
F-22 LIGHTNING 2 ITA	41.900
F-22 RAPTOR Ita Parlato	99.900
FIGHTERS ANTHOLOGY Italiano	99.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
JANE'S F-15 Italiano	84.900
JANE'S F-15 Officers Edition	99.900
JETFIGHTER FULL BURN Italiano	99.900
JETFIGHTER III Enhanced Ita	79.900
JOINT STRIKE FIGHTER Ing	39.900
LONGBOW 2 Americano	69.900
LONGBOW GOLD ITA	41.900
PRO PILOT + USA SCENERY	89.900
PRO PILOT Americano	49.900
RED BARON ITA	39.900
SU-27 SQUADRON COMMANDERS' ED.	79.900
SUPER EF2000	39.900
TEAM APACHE Inglese	89.900
TEAM APACHE Italiano	99.900
USNF '97 ITA	41.900
WEREWOLF HALL OF FAME CD	29.900

terra e mare

688(I) HUNTER KILLER Ita	99.900
ARMORED FIST 2 Inglese	59.900
ARMORED FIST 2 Man.Ita	69.900
iPANZER '44 + iM1A2 ABRAMS	99.900
M1 TANK PLATOON 2 Inglese	99.900
M1 TANK PLATOON 2 Italiano	109.900
PANZER COMMANDER Inglese	89.900

AVVENTURE

A FORK IN THE TALE	89.900
A.D.2044	69.900
ACE VENTURA Italiano	19.900
ALIEN INCIDENT	29.900
ANIMAL	59.900
ATLANTIS Italiano	99.900
AVARICE The Final Saga	99.900
BACKPACKER Lost Florence Gold	74.900
BATTLESPIRE Elder Scrolls	89.900
BLACK DAHLIA Inglese	89.900
BLACK DAHLIA Italiano	109.900
BLADE RUNNER Parlato Italiano	109.900
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BLUE ICE Italiano	49.900
BROKEN SWORD 2 Ita parlato	99.900
BROKEN SWORD Inglese	34.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	49.900
BUSTER Magica Pianta Fagioli	69.000
BYZANTINE The Betrayal Win'95	99.900
DAGGERFALL	89.900
DARK EARTH Inglese	69.900
DEATHTRAP DUNGEON Italiano	99.900
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN AD&D	69.900
DIABLO Executioner 11	39.900
DIABLO Hellfire Inglese	39.900
DIABLO Man.Italiano	69.900
DINK SMALLWOOD	74.900
DOGDAY Inglese	79.900
DRAGON LORE II Ita	41.900
DRUID	39.900
EGYPT Italiano Parlato	89.900
ERASER TURNABOUT	59.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ing	49.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ita	99.900
FALLOUT	49.900

VENDITA TELEFONICA - CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

PERGIOCO®

PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5 — PERGIOCO Point

PAVIA C.SO CAIROLI 26/D — PERGIOCO Point

FIRENZE viale SPARTACO LAVAGNINI 40 — PERGIOCO Point

VERONA Nuovo! via G. DELLA CASA 10 angolo p.zza Renato Simoni — PERGIOCO Point

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY VIDEOGAMES PC VIDEOGAMES VIDEOGAMES PC

FEEBLE FILES Win'95	69.900
FIELDS OF FIRE Mohawk War	89.900
FINAL FANTASY VII Inglese	99.900
FINAL FANTASY VII Man.Ita	99.900
FULL THROTTLE + THE DIG	49.900
GABRIEL KNIGHT 2 Italiano	69.900
GADGET Italiano PC MAC	89.900
GUTS'N'GARTERS Ita	49.900
HARDLINE Inglese	59.900
HEXPLORE	79.900
HOPKINS FBI Ita	89.900
ICE & FIRE	29.900
IL RETAGGIO DEL TEMPO PC MAC Ita	99.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
LA DINASTIA FANTASMA	69.900
LANDS OF LORE 2 Inglese	79.900
LANDS OF LORE 2 Italiano	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	59.900
LEGACY OF KAIN Man.Ita	79.900
LIGHTHOUSE Il Faro	39.900
MASTER OF DIMENSIONS	49.900
MEN IN BLACK Ing	69.900
MIGHT & MAGIC VI Inglese	89.900
MIGHT & MAGIC VI Italiano	89.900
MONKEY ISLAND 3 ItaParlato	69.900
MONSTER PALACE Ita	79.900
MYST Inglese	39.900
MYST Italiano	69.900
MYSTERY OF MISSING PRINCESS	49.900
OF LIGHT AND DARKNESS	89.900
OPEN HEART	99.900
PERFECT ASSASSIN Italiano	89.900
PHANTASMAGORIA Ita Parlato	69.900
PILGRIM	89.900
PSYCHIC DETECTIVE	49.900
QUEEN the EYE Man.Italiano	99.900
QUEST FOR GLORY COLLECTION	59.900
RAMA Ita	39.900
REALMS OF ARKANIA TRILOGY	49.900
RESIDENT EVIL Man.Ita	89.900
RIPPER Italiano	49.900
RIVEN Italiano PC MAC	69.900
RPG the Ultimate Archives	69.900
SANITARIUM	139.900
SHADOWS OVER RIVA Realms III	79.900
SIGN OF THE SUN Ita	49.900
SPQR	29.900
SPYCRAFT Italiano	49.900
STAR CONTROL 3 Man.Italiano	29.900
STAR FLEET ACADEMY Chekov's	49.900
STAR TREK Captain's Chair	89.900
STAR TREK Generations	34.900
STARSHIP TITANIC	119.900
STELLARIS Citta di Cristallo	64.900
STELLARIS Guardiana Infinito	64.900
STELLARIS I Micronauti Win '95	64.900
STELLARIS II Giardino Sepolto	64.900
STELLARIS II Mostro d'Argilla	59.900
STELLARIS La Pietra di Nettuno	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
SYN-FACTOR	69.900
TAKERU PC MAC	59.900
TENDER LOVING CARE	109.900
TEX MURPHY OVERSEER Americano	79.900
TEX MURPHY OVERSEER Inglese	49.900
THE ARRIVAL	99.900
THE DIG Ita	49.900
THE SPACE BAR	74.900
THE X FILES GAME Ing PC MAC	109.900
THE X FILES GAME ItaParlato	129.900
TREASURE HUNTER Inglese	69.900
TROPHY CASE II	49.900
UBIK Inglese	49.900
UBIK Italiano Parlato	79.900
ULTIMA COLLECTION	119.900
ULTIMA ON-LINE	109.900
UNDER A KILLING MOON Inglese	39.900
URBAN RUNNER Ita	49.900
VAMPIRE The Masquerade	89.900
VITAE	49.900
ZOMBIEVILLE Italiano	69.900
ZORK GRAND INQUISITOR ItaPar	69.900

SPORT

calcio

4-4-2 Ita	59.900
ADIDAS POWER SOCCER Man.Ita	39.900
CALCIO MANAGER Ita	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97	39.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98	69.900
FIFA 97 Ita	41.900
FIFA 98 Ita	59.900
FIFA SOCCER MANAGER 97/98 Ita	49.900
FOX SPORTS SOCCER 99	129.900
GOLDEN GOAL	99.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	29.900
KICK OFF 3 Ita	39.900
KICK OFF 97	59.900
KICK OFF 98 Inglese	69.900
KICK OFF 98 Italiano	69.900
OLYMPIC SOCCER Ita	39.900
PREMIER MANAGER 98 Inglese	54.900
PROVA FIFA 98 Ita	59.900
PUMA WORLD FOOTBALL 98	59.900
SCUDETTO 2 Ita	39.900
SCUDETTO 97/98 Ita	69.900
SENSIBLE SOCCER '98 Italiano	74.900
SUPER MATCH SOCCER Match Day 3 Ita	59.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98 Ita	79.900
WORLD CUP 98 Inglese	69.900
WORLD CUP 98 Italiano	79.900
WORLD LEAGUE SOCCER '98 Ita	99.900
WORLD SOCCER CHALLENGE 98 Ita	49.900
WORLDWIDE SOCCER '97 Ita	49.900

tutti gli altri sport

3D ULTRA MINIGOLF	49.900
ACTUA ICE HOCKEY	74.900
BASEBALL 96	59.900
BASEBALL 99 Triple Play Ita	89.900
BASEBALL AARON Vs.RUTH	49.900
BASEBALL MOGUL	89.900
BIG GAME HUNTER	49.900
BRADSHAW FOOTBALL 98	129.900
BRITISH OPEN GOLF Man.Ita	99.900
BROWNING DUCK HUNTER	39.900
CASTROL HONDA SUPERBIKE Ita	89.900
CASTROL HONDA SUPERBIKE Ing	84.900
CRICKET 97 Ita	49.900
DEER HUNTER	39.900
DEER HUNTER Extended Season	29.900
EXTREME GAMES Italiano	49.900
FISHING FEVER DeLUXE	39.900
FLY FISHING	59.900
FOX SPORTS GOLF 99	129.900
FRONT PAGE FOOTBALL '98	49.900
GLENANS Navigazione Virtuale Ita	129.900
HOOVES OF THUNDER Horse Racing	34.900
LINKS 5 Course Library #1	49.900
LINKS 5 Course Library #2	49.900
LINKS 5 Course Library #3	49.900
LINKS 5 Course Library #4	49.900
LINKS LS Congressional PC MAC	49.900
LINKS LS Davis Love III PC MAC	49.900
LINKS LS Pelican Hill PC MAC	54.900
LINKS LS Valhalla PC MAC	54.900
MADDEN 98 Ita	59.900
MADDEN NFL 97 Ita	41.900
MOTOCROSS MADNESS	89.900
NBA ACTION 98 Ita	69.900
NBA HANG TIME Ita	49.900
NBA LIVE '96 Ita	19.900
NBA LIVE 97 Ita	41.900
NBA LIVE 98 Ita Parlato + joypad	79.900
NHL 97 Ita	41.900
NHL 98 Ita Parlato + joypad	79.900
NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALLENGE Ita	89.900
PETE SAMPRAS TENNIS 97 Ita	39.900
PGA TOUR GOLF Tiger Woods '99	129.900
ROLAND GARROS 1998 Ita	69.900
SALTWATER FLY FISHING	39.900
SKI RACING Inglese	74.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	49.900
SPORTING CLAYS	39.900
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	89.900
TEN PIN ALLEY Ita	41.900
TENNIS Ita	39.900
TENNIS ACE '98 Ita	79.900
THE GOLF PRO Italiano	89.900
TROPHY BASS 2 Northern Lakes	59.900
TROPHY HUNTER	39.900
VIRTUAL POOL 2	99.900
VIRTUAL SNOOKER	39.900
WILD TURKEY HUNT	39.900
WINTER RACE 3D	79.900
WORLD LEAGUE BASKETBALL Man.It	69.900

STRATEGIA

7th LEGION Inglese	49.900
7th LEGION Italiano	69.900
A BRIDGE TOO FAR Man.Ita	99.000
A-TRAIN Ita	49.900
ACHTUNG SPITFIRE PC MAC	79.900
AFTERLIFE Box Ita	49.900
AFTERLIFE Economico Ita	49.900
AGE OF EMPIRES Conquest Empire	29.900
AGE OF EMPIRES Italiano	99.900
AGE OF RIFLES + Campaign Disk	49.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	29.900
AIRLINES Ita	49.900
ALLIED GENERAL	24.900
ARMOR COMMAND Inglese	59.900
ARMOR COMMAND Italiano	89.900
ARMY MEN Guerra dei Soldatini Ita	79.900
BATTLE ZONE Ita	89.900
BATTLEGROUND COLLECTION 1	79.900
BATTLEGROUND COLLECTION 2	79.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO	49.900
BATTLES OF ALEXANDER Man.Ita	89.900
BATTLES OF CAESAR Man.Ita	79.900
BATTLES OF HANNIBAL Man.Ita	99.900
BEASTS AND BUMPKINS Win'95 Ita	49.900
CAESAR II	29.900
CAESAR III Ita	89.900
CAPITALISM PLUS	29.900
CIVILIZATION II + COMMAND & C.	59.900
CIVILIZATION II Evolution	19.900
CIVILIZATION II Fantastic Wrl.	39.900
CIVILIZATION II Ita+ Scenar. Ita	69.900
COMMAND & CONQUER	49.900
COMMANDOS Italiano	99.900
CONQUER THE WORLD	59.900
CONQUEST EARTH Inglese	69.900
CONQUEST EARTH Italiano	69.900
CONSTRUCTOR Italiano Parlato	59.900
CONTROFFENSIVA	39.900
COUNTER ACTION	39.900
CREATURES Life Kit #1	39.900
CYBERSTORM 2 Corporate Wars	109.900
DARK COLONY The Council Wars Ita	19.900
DARK OMEN Warhammer 2 Man.Ita.	99.900
DARK REIGN Italiano	59.900
DARK REIGN Expansion	49.900
DEADLOCK 2 Americano	79.900
DEADLOCK 2 Italiano	79.900
DESTINY Win'95	69.900
DOMINION	99.900
DUNE 2000 Italiano	89.900
DUNGEON KEEPER Ita Parlato	69.900
EARTH 2140 Italiano	69.900
EASTERN FRONT	39.900
EASTERN FRONT + Mission Pack 1	89.900
EASTERN FRONT Mission Pack 1	39.900
ENTREPRENEUR	109.900
EVOLUTION	119.900
FANTASY GENERAL	34.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FINAL CONFLICT	99.900
FINAL LIBERATION Warhamm. Epic	89.900
GREAT CIVIL WAR BUNDLE	109.900
HARPOON CLASSIC 97	29.900
HEROES M&M2 Desecreted Lands	39.900
HISTORY OF THE WORLD	69.900
HUMAN ONSLAUGHT War Wind II	89.900
IMPERIALISM Italiano	89.900
INCUBATION + Hidden World	59.900
INCUBATION Wilderness Missions	39.900
INDUSTRY GIANT	79.900
KKND EXTREME Win'95 Ita	59.900
LIBERATION DAY Americano	69.900
LIBERATION DAY Man.Ita	99.900
LORDS OF MAGIC Man.Ita	99.900
LORDS OF REALM 2 Siege Pack	29.900
LORDS OF THE REALM 2 Man.Ita	69.900
LORDS Royal Collection PC MAC	89.900
LULA The Sexy Empire Inglese	59.900
LULA The Sexy Empire Italiano	69.900
MAN OF WAR	99.900
MAX 2 Inglese	79.900
MAX 2 Italiano	89.900
MECH COMMANDER Inglese	89.900
MECH COMMANDER Italiano	99.900
MISSION CHAMELEON	69.900
MYTH The Fallen Lords Ing	89.900
MYTH The Fallen Lords Italiano	99.900
NETSTORM Islands at War Ita	89.900
NETWAR	99.900
OPERATIONAL ART OF WAR	89.900
OUTPOST	29.900
OUTPOST 2 Colonial Rebellion	59.900
OUTPOST 2 Italiano Parlato	49.900
PANZER GENERAL II	79.900
POLICE QUEST SWAT 2 Americano	89.900
POLICE QUEST SWAT 2 Inglese	89.900
POLICE QUEST SWAT 2 Italiano	89.900
POWER THE GAME	49.900
PROJECT AIROS	79.900
REBELLION Star Wars Man.Ita	99.900
RED ALERT Americano	89.900
RED ALERT Collectors' Pack	99.900
RED ALERT Counterstrike	39.900
RED ALERT The Aftermath	39.900
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	29.900
RISING LANDS Italiano	19.900
SEMPER FI Italiano	99.900
SETTLERS 2 GOLD EDITION	49.900
SEVEN KINGDOMS Ancient Advers.	109.900
SID MEYER'S GETTYSBURG Ing	39.900
SID MEYER'S GETTYSBURG Ing	39.900
SID MEYER'S GETTYSBURG Ita	89.900
SIM CITY 2000	49.900
SIM CITY 2000 Special Edition	59.900
SOLDATI IN GUERRA	89.900
SOLDIERS AT WAR	79.900
SOLE SURVIVOR on Line	49.900
SPACE STATION SIMULATOR Ita	99.900
STAR COMMAND Revolution Ita	49.900
STARCRAFT Inglese	89.900
STARCRAFT Insurrection	59.900
STARCRAFT Italiano	79.900
STARCRAFT Italiano Parlato	99.900
STARCRAFT Stellar Forces	39.900
STEEL PANTHERS ARSENAL	109.900
STEEL PANTHERS II	89.900
STEEL PANTHERS III	69.900
STURMTRUPPEN RISIKEN PC MAC Ita	89.900
SYNDICATE WARS Ita	49.900
THEME HOSPITAL Ita	49.900
TOM CLANCY RAINBOW SIX	109.900
TOM CLANCY'S POLITIKA PC MAC	89.900
TONE REBELLION Ita	49.900
TOTAL ANNIHI. Core Contingency Ita	39.900
TOTAL ANNIHILATION + THE CORE Ita	99.900
TOTAL ANNIHILATION Italiano	49.900
TRIBAL RAGE	79.900
UFO Enemy Unknown	29.900
URBAN ASSAULT Americano	99.900
URBAN ASSAULT Inglese	89.900
WALL STREET TRADER Ita	89.900
WAR INC.	99.900
WARBREEDS Inglese	49.900
WARBREEDS Italiano	59.900
WARCRAFT II Italiano	69.900
WARCRAFT II Armory	49.900
WARHAMMER Ita	39.900
WARLORDS III DARKLORDS RISING	119.900
WATERWORLD	89.900

GIOCO DI SOCIETA'

ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
BARBIE CREA LA MODA	59.900
BARBIE CREASTORIE	49.900
BARBIE RICAMBIO	25.000
BARBIE SALONE DI BELLEZZA	59.900
BARBIE STAMPA E GIOCA	59.900
BEAT THE HOUSE 2	79.900
BOGGLE	64.900
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	69.900
CAESARS PALACE	79.900
CARD CRAZY	79.900
CHESS USCF	79.900
CHESSMASTER 5500 Win'95	99.900
COLOSSUS ITA	19.900
COPIA E VINCI AL LOTTO	84.900
FANTACALCIO 1998/99 + LIBRO	92.900
FANTACALCIO 1998/99 Serie A	69.900
FANTACALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
FORTUNA EXPLORER ITA	24.900
FORTUNA EXPLORER 2 ITA	24.900
HAUNTED CASINO	49.900
ISOLA LEGO Italiano	84.900
JUDGE DREDD PINBALL ITA	39.900
LA MACCHINA DELLA VERITA'	69.900
LARRY'S CASINO	69.900
LOTTO MAGIC 2000	84.900
MASTERMIND	59.900
MONOPOLY STAR WARS	89.900
MOVING PUZZLE Action Flights ITA	29.900
MOVING PUZZLE Nature Events ITA	29.900
MOVING PUZZLE Wild Life ITA	29.900
MOVING PUZZLES Fun Sports ITA	29.900
MOVING PUZZLES Motor Sports ITA	29.900
MOVING PUZZLES Sea World ITA	29.900
PICTIONARY Win'95	39.900
PUBS Slot Machine PC MAC ITA	69.900
SHANGAI DYNASTY (Mah-Jong) ITA	59.900
SISTEMISTICA PACK	169.900
SMALL SOLDIERS SQUAD COMM. ITA	89.900
SUPERENALOTTO	69.900
SUPERENALOTTO VOCALE	99.900
TOTOCALCIO 1998/99	69.900
TOTOCALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
TOTOGOAL 1998/99	69.900
TOTOGOAL 1998/99 VOCALE	99.900
TOTOMAGO 1998/99	69.900
TRIS TOTIP	69.900
VEGAS GAMES	39.900
VIDEO POKER STRATEGY PRO	84.900
VIRTUAL CHESS 2 Inglese	69.900
VIRTUAL CHESS 2 Italiano	99.900
VIRTUAL CHESS Platinum ITA	49.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	39.900

PERGIOCO

I PREZZI COMPRENDONO IVA E VARIANO CONTINUAMENTE!!!

OTTOBRE 1998

PERGIOCO

02-29524256 www.pergioco.com

Microsoft Windows 98

Per informazioni telefonate allo 02/70.398.398.

Caro Bill,

il tuo Windows 98

è mitico. Da quando

l'ho installato sul mio PC,

ho battuto tutti i miei

amici al nuovo sparatutto.

Merito tuo, appena apro

il gioco, restano tutti

ipnotizzati dagli effetti

sonori e dalla velocità

pazzesca della grafica.

Giancarlo

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?®

www.microsoft.com/italy/

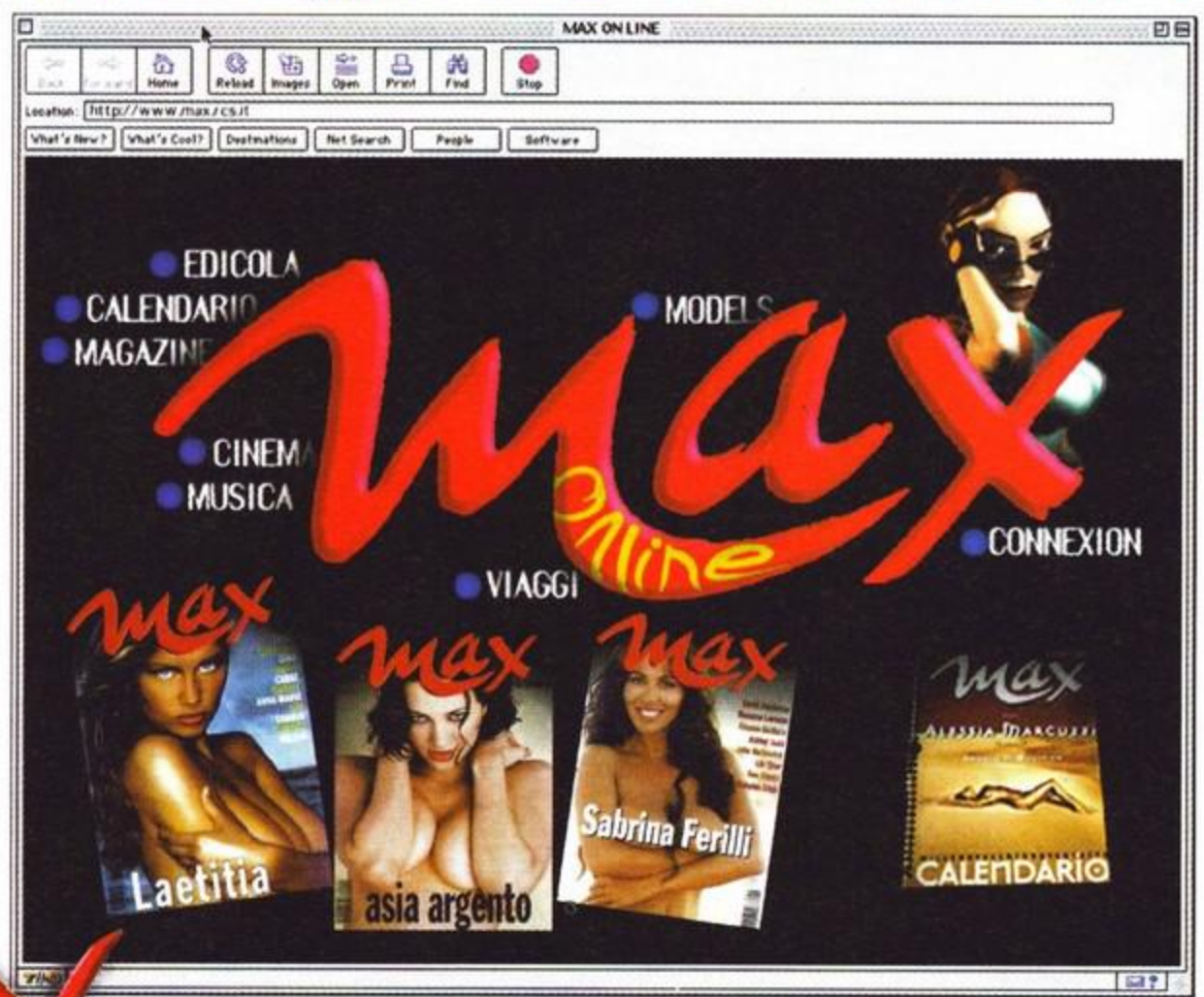
Microsoft, Windows e "Dove vuoi andare oggi?" sono marchi registrati di Microsoft Corp.

Collegati via Internet con il nuovo sito di max online

http://www.max.rcs.it

Dalla carta al PC: il "doppio" virtuale del mensile Max.

Il nuovo sito Internet ha una nuova grafica. È completamente nuovo nei contenuti, aggiornati ogni settimana.



Il 1° magazine multimediale.

Sempre pronto a dialogare e giocare con te: su Internet con Max il divertimento è assicurato.

E in più... dal CD-Rom CyberMax puoi collegarti al sito Internet

max online always "in line"

CYBER-DINTORNI

In Internet si può navigare oppure divertirsi con "Max on line": una facile "guida" perché è Max che ti accompagna a visitare i siti più belli.

DONNE & NEWS

Ti aspettano le donne e i personaggi di Max, le foto e i backstage del mitico calendario, le news più eccitanti dal mondo del cinema, della musica, della moda, i trend dal mondo dei bit, e le guide alle città di Max.

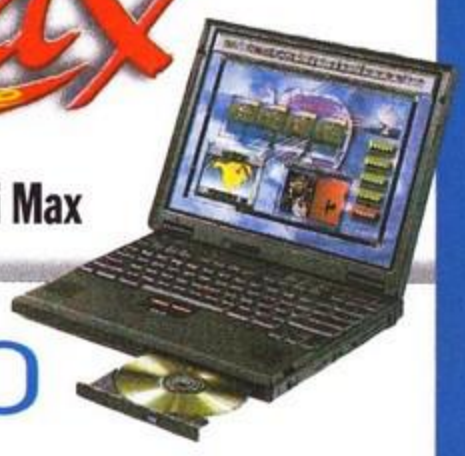
GIOCHI & INTERATTIVITÀ

"Di' la tua": con "Max on line" il protagonista sei tu! Puoi comunicare in linea diretta con i tuoi personaggi preferiti, intervenire in un dibattito, votare i cd, i film, le modelle che preferisci, e iniziare nuove amicizie con "Meeting Point".

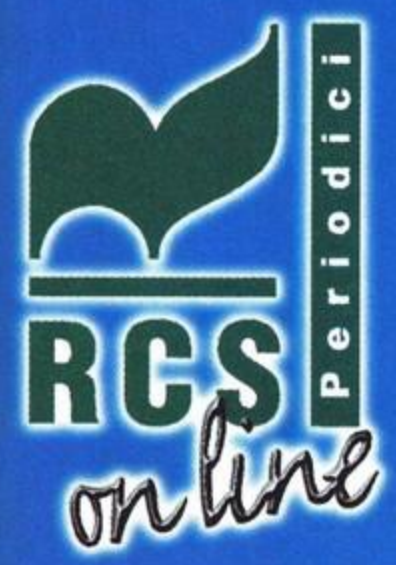
Non perdere il **grande concorso** di Max e dei suoi partner

Naviga, gioca e vinci con max online

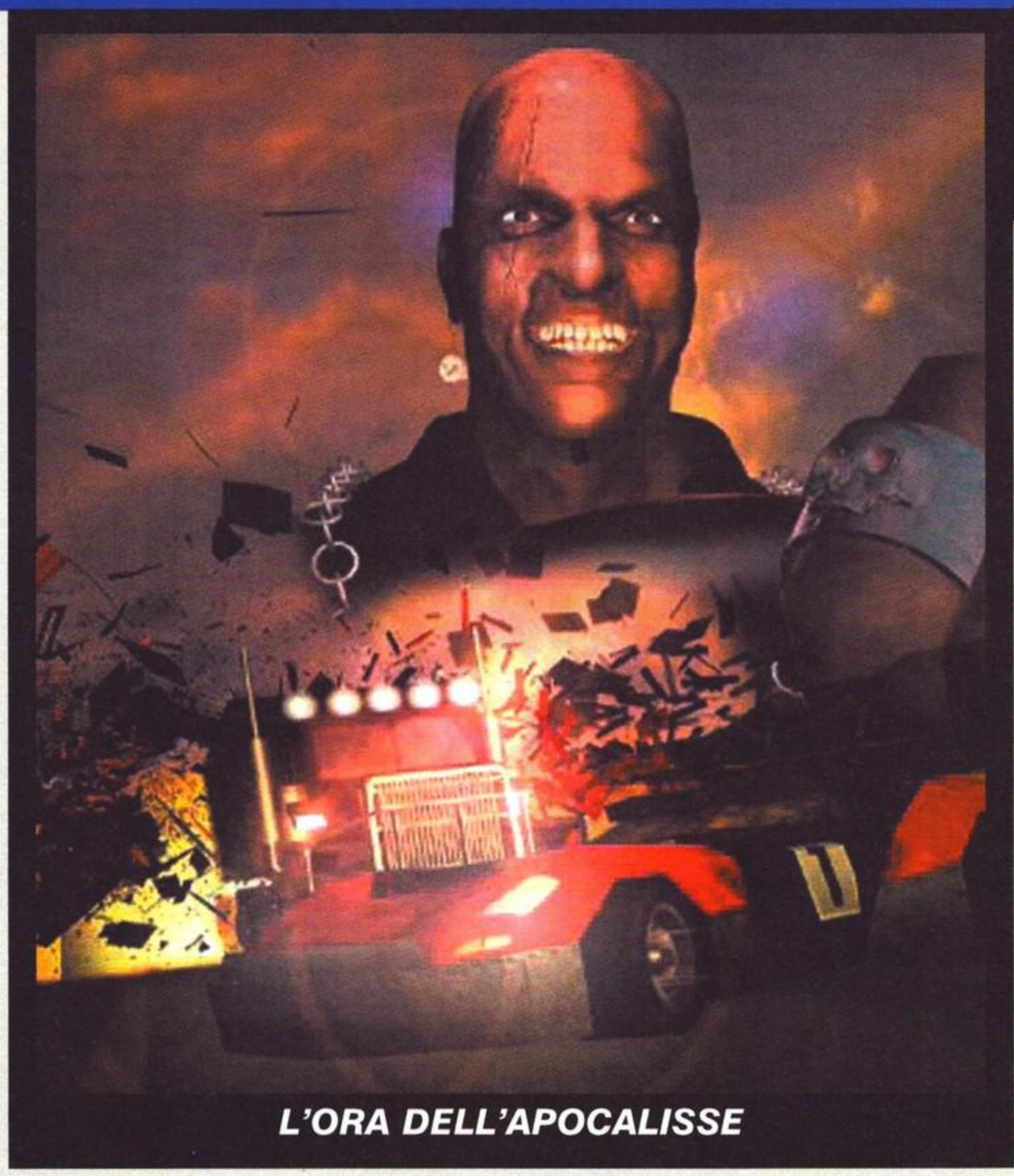
In palio: • ThinkPad 600 IBM • 10 abbonamenti annuali a Internet offerti da COMM2000 • 100 CD Rom CyberMax • 100 magliette di Max



Collegamenti Internet e sistemi forniti da: comm 2000
Servizi di telecomunicazione dal 1985
www.comm2000.it



TITOLO: *CARMAGEDDON 2*
SVILUPPATORE: *STAINLESS x SCI*
USCITA: *OTTOBRE '98*



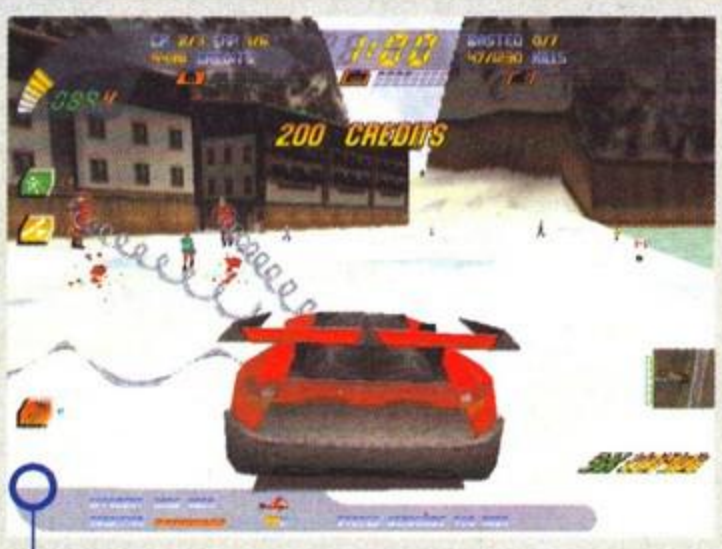
L'ORA DELL'APOCALISSE

Sangue da tutte le parti, braccia che volano, vecchiette spiaccicate... Max Damage è tornato!!!

Un anno e pochi mesi fa, arrivò sul mercato un titolo sconvolgente, Carmageddon. La sua storia è narrata in un simpatico box, a voi basti sapere, per ora, che potete tornare a sgasare a più non posso, perché tutto sta per ricominciare....
Carmageddon II, sottotitolato Carpocalypse Now - e questo la dice già lunga - sta arrivando e, se restate in silenzio, lo potete sentire rombare in lontananza.
So di certo che tutti gli appassionati del volante e tutti i maniaci non stanno più nella pelle, per cui credo che sia meglio cominciare a illustrarvi quello che potrete fare seduti nuovamente dietro al volante della più letale macchina che abbia mai morso l'asfalto.
Nel nuovo titolo SCI, voi impersonerete Max Damage, il guidatore più folle che sia mai riuscito ad ottenere la patente; questa volta ad aspettarvi ci sarà una sorta di trama, con il gioco organizzato in missioni da superare. Niente paura, però, perché il massacro indiscriminato potrà aver luogo lo stesso!
Le missioni, infatti, non saranno rigide, ma lasceranno ampia libertà al giocatore, che potrà dedicarsi alla passata di pomodoro senza tanti problemi. Ancora una volta, i pedoni dovranno correre per le loro vite e voi con loro: loro per salvarsi, voi per rubargliele...
Ovviamente i programmatori hanno intenzione di spremere al massimo le loro meningi per rendere ancora più interessante l'esperienza: l'aspetto che mi pare più degno di nota è lo sforzo fatto per migliorare le città virtuali nelle quali si svolgerà il tutto, che dovrebbero a tutti gli effetti vivere di vita propria.
In queste giungle metropolitane voi impersonerete il predatore più pericoloso... ovvi paragoni con una qualsiasi strada di Milano a parte, fa un certo effetto sapere che potremo trovare treni, aerei, mezzi pubblici, e che potremo andare dovunque con la nostra fida macchina.

Volete fare un giretto all'ospedale? Nessun problema. Andate pazzi per la scena dei Blues Brothers con l'inseguimento nel centro commerciale? Emulate le gesta dei mitici fratelli Jake ed Elwood (solo con un po' più di sangue...)! Volete andare a trovare qualcuno? Parcheggiate direttamente nel salotto di casa sua!
Queste città saranno attraversate dai percorsi del gioco, in tutto 30 con 10 livelli di missione, e voi dovrete sfrecciare su di essi cercando di fare quanti più danni possibili, sfruttando appieno le caratteristiche delle 40 vetture tra cui potrete scegliere, 7 delle quali provenienti dalla galleria delle vecchie glorie del primo Carmageddon, ancora con le carrozzerie macchiate di sangue.
I programmatori promettono inoltre un modello di guida decisamente più realistico e degli incidenti decisamente più seri, con pezzi di macchine (e di corpi) che voleranno da tutte le parti.
Non stupitevi, quando vedrete il motore di una macchina in mezzo alla

Un frontale con un camion su un ponte sospeso... 2000 crediti - questo è Carmageddon II!



Ambientazione montana: niente più code in funivia!

strada, fumante.
Per rendere ancora più interessante il tutto, aspettatevi una raccolta delle armi più distruttive che si siano mai viste... giusto per citarvi alcuni esempi, avrete il 'Pedestrian Repulsificator', l'ideale per far arrivare direttamente al settimo piano quella nonnina che fa tanto fatica a fare le scale; oppure il 'Pedestrian Flame Thrower', l'accendino del vero tarro; e per finire il già mitico 'Pedestrian Electro-Bastard Ray', la versione cattiva della sedia elettrica - quella in piedi, tanto per intenderci.
Se queste non vi basteranno ne troverete molte altre ancora, con le quali far vedere agli abitanti delle amene cittadine che attraversate quanto tenete a loro. A proposito degli abitanti, vale la pena avvisarvi che troverete una varia umanità in giro per le strade: dai normali uomini e donne agli

CARMAGEDDON – THE STORY

Pochi giochi hanno saputo suscitare vespai di polemiche come questo titolo della SCI, polemiche per una volta anche tra gli addetti ai lavori (ricordo un pranzo di lavoro con il responsabile dell'audio di Hearth of Darkness speso a parlare della violenza sugli esseri digitali, sugli sprite insomma). Ecco una breve cronistoria degli avvenimenti:
• All'uscita in Inghilterra di Carmageddon, il gioco viene proibito in quanto 'immorale': la versione completa non può essere rilasciata, ed è la prima volta dalla creazione dell'organismo di controllo del software, nel 1984, che questo accade (peccato che non abbiano bloccato tutte le ciofeche uscite in questo periodo...).
• La versione 'Zombie' di Carmageddon (vale a dire con morti viventi al posto delle Spice Girls... posto che vi sia qualche differenza) arriva sugli scaffali consigliata ai maggiori di 15 anni: ovviamente balza subito al primo posto nelle vendite!
• SCI, dopo un ricorso in appello vinto (prima volta nella storia), ottiene il permesso di pubblicare la versione originale: comincia il massacro (ricordate le polemiche anche in Italia?).
• Carmageddon esce in versione massacro in 57 paesi, vendendo ben più di 600.000 copie.
• Su Internet compaiono più di 100 siti dedicati esclusivamente ai massacri motorizzati di questo gioco.
Ancora oggi Carmageddon è un titolo molto famoso... la morale di tutta questa storia? Presto detto: prendete un gioco tecnicamente tutt'altro che eccelso, conditelo con ettolitri di sangue, investimenti di ragazze e così via, servite su un piatto d'argento alla critica e otterrete un aumento esponenziale delle vendite, senza faticare più di tanto. Meditate, gente, meditate...

DESTRUCTION DERBY 'LIVE'

Credevate che stessi banfando allegramente? Questa foto parla da sola... e NON è un videogioco!

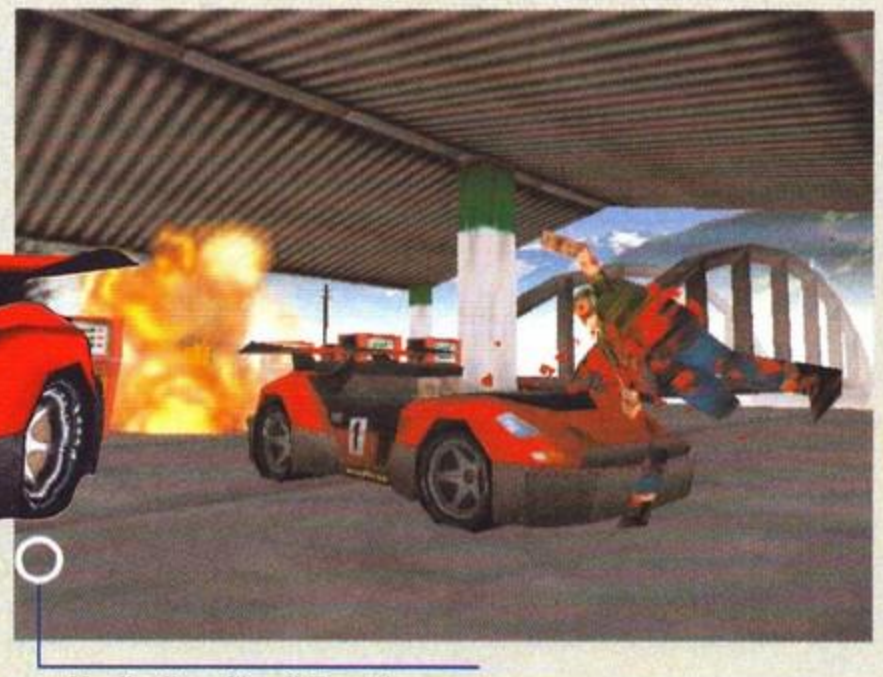
Ed ecco un chiaro tentativo di sorpasso di Schumacher su Hakkinen all'interno...

Questo è quello che resta della mia "numero 21"... Ogni ulteriore commento è superfluo.

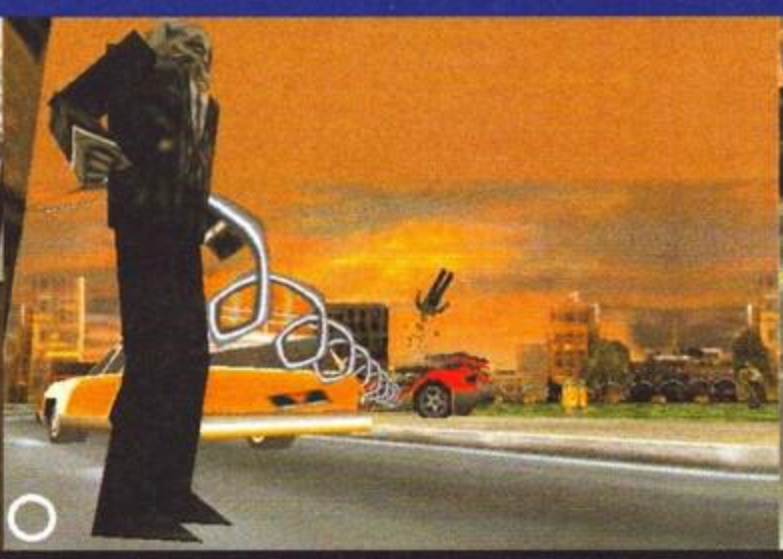
Ricordate il celebre titolo della Psygnosis in cui lo scopo principale era quello di trasformare ogni macchina avversaria in un catorcio fumante? Bene, una nota di merito sulla vostra preparazione in materia videoludica; la cosa che potreste non sapere, però, è che oltremanica si tratta di una disciplina effettivamente praticata. E fu così che il vostro impavido direttore raggiunse la tipicamente britannica isoletta di Wight, a mezzora di aliscafo dalla costa meridionale dell'Inghilterra, ignaro di quello che gli sarebbe atteso sul posto...
Per il lancio ufficiale di Carmageddon II, alla Sales Curve hanno deciso di fare sul serio, organizzando un "banger racer" privato nella tenuta di campagna degli Stainless Software (sviluppatori del gioco). Di cosa si tratta esattamente?
Presto detto: un bel prato verde inglese, dei copertoni impilati a delimitare una sorta di tracciato ovale e una trentina di macchine "pre-sfasciacarrozze" elaborate per l'occasione - niente finestrini, né vetri di alcun tipo, nessun sedile viaggiatori, solo un abitacolo spoglio in una lamiera di ferro e un serbatoio con pochi litri di carburante. La kermesse comincia in tono "soft": una gara di cinque giri in cui vince il primo che taglia il traguardo. Mi classifico secondo nonostante un increscioso incidente in partenza: sulla linea del traguardo, confondo il clacson col tergicristallo e lo spruzzino mi inonda la lente a contatto sinistra - sapete com'è, senza alcun parabrezza... Ma questo è stato solo l'inizio, visto che le corse sono diventate via via più movimentate, fino al delirio del "destruction derby" finale da cui ne sarebbe rimasto in moto uno solo... Che - a dover di cronaca - non sono stato io, ma ringrazio il cielo di essermela cavata con una presunta vertebra incrinata e un gran torcicollo ogni volta che cambia il tempo.
Alla prossima...
Max

Il modello speciale "Carmageddon II" si prepara a scendere in pista, ma non durerà a lungo...

Quest'immagine è forse la più inquietante... Il personaggio in questione è un caro amico di famiglia del presidente della Stainless, nonché organizzatore della manifestazione che di tanto in tanto si lanciava anche lui nella mischia senza casco... Nella foto forse non si vede, ma la fronte è davvero insanguinata. Dov'è che l'ho già visto 'sto tipo? Non è che forse quel bizzarro figuro della pagina prima...?


Meglio di un film di Tarantino...

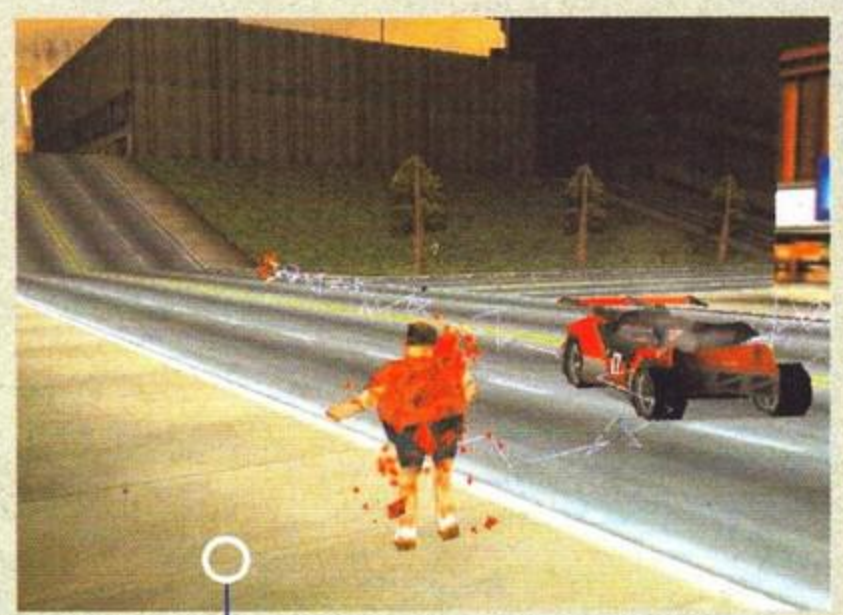
Le ambientazioni per le piste di Carmageddon 2 sono le più disparate, ognuna con un sorta di "missione" da portare a termine.



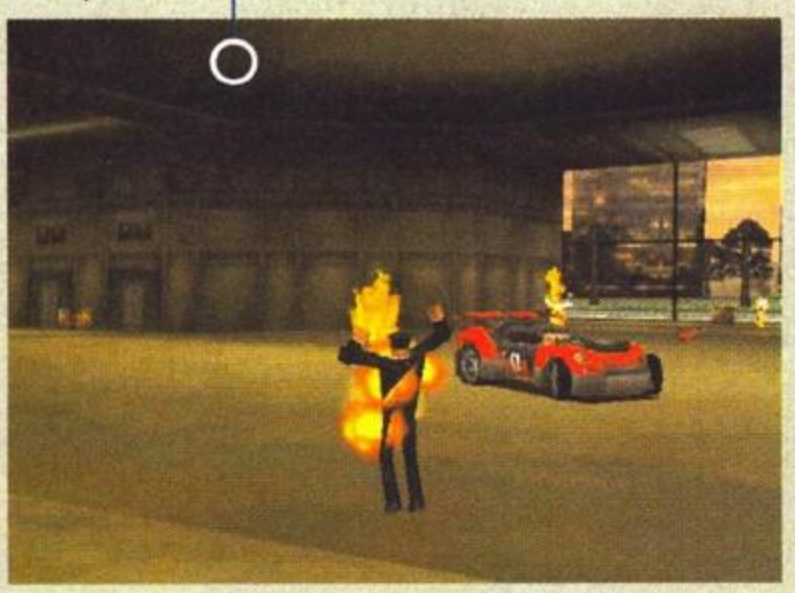
I molloni respingenti sono fra i nuovi power-up più affascinanti per modalità e praticità d'uso...

La sfera chiodata è un gingillo divertente da portarsi appresso, anche se la sua inerzia influirà non poco sulla guidabilità della macchina.

operai della manutenzione stradale, da qualche poliziotto grasso a dei mutanti mezzi uomini e mezzi coccodrilli, da pericolosi teppisti a una serie completa di Hare Krishna (avete presente, vero), per finire con una certa Cara Loft, che mi ricorda tanto una famosa stella dei videogiochi...
E se gli esseri umani non vi bastano, via con gli animali! Elefanti (elefanti? E come diavolo si fa a mettere sotto un elefante???), pinguini, orsi polari, pecore, cani, lupi, agnelli... una vera arca di Noè, da cui fare un succulento spezzatino!
Questo per quanto ci aspetta di nuovo nel programma; tecnicamente parlando, il tutto è stato reso nello splendore degli standard odierni, il che vale a dire D3D e 3Dfx (Voodoo1 e Voodoo2), con effetti grafici nuovi e fantasmagorici, come pioggia, nebbia, neve eccetera. L'ultimo aspetto che mi preme sottolineare per questo titolo, che sicuramente sarà un hit della stagione (a prescindere da quello che sarà il suo reale valore, secondo me), è quello che riguarda il gioco multigiocatore, che finalmente, anche se lentamente, comincia a prendere anche da noi. Carmageddon 2 metterà a disposizione moltissime modalità di gioco via LAN o tramite connessione seriale... si parla di qualcosa come 8 diversi stili di gioco (vi segnalo solo il 'Vampire', versione moderna del 'ce l'hai' dei bambini, in cui il vampiro contamina chiunque tocca e l'ultimo che rimane umano vince). Insomma, se già promette di essere divertente da soli, in compagnia sarà davvero da morire dal ridere!
Senza dimenticare, per chiudere l'articolo, l'elemento chiave di tutto il programma. Rimasto invariato, nonostante tutte le innovazioni. Investire dei poveri pedoni che camminano tranquilli per strada. A voi piace?



Il destino degli sventurati passanti non è mai stato così precario.



IL RESPONSABILE DEL MASSACRO

Intervista a Mat Sullivan, sviluppatore della Stainless Software.
D: Per cominciare, ti vuoi presentare?
R: Certo, sono Mat Sullivan, lavoro alla Stainless come sviluppatore, in precedenza sono stato 4 anni alla Bullfrog.

D: In Carmageddon 2 troveremo effetti video speciali, come gourad e pedoni 3D in tempo reale?
R: Sì. Ci saranno effetti luce in tempo reale, ombre e tutte le altre meraviglie di oggi. Per quanto riguarda i pedoni 3D, abbiamo appena finito di lavorarci e mi sembrano davvero realistici! Tutti faranno parte dell'ambiente fisico del gioco, così si avranno incidenti catastrofici con braccia, gambe e teste che voleranno, in un uragano di sangue. Per quanto riguarda le nazioni che non accetterebbero il gioco così, ci saranno alieni al posto degli esseri umani.

D: Le città di Carmageddon saranno migliorate nel secondo titolo della serie?
R: Certo, abbiamo lavorato parecchio per dare profondità all'ambiente del gioco; ci sono macchine che circolano per le strade, semafori, eccetera. Tutti gli elementi saranno indipendenti: ogni persona presente avrà il suo scopo nel mondo di gioco, e cercherà di raggiungerlo. Non ci saranno più, in pratica, i percorsi predeterminati di Carmageddon.

D: E l'intelligenza artificiale?
R: È migliorata di molto: ora le vetture avversarie sviluppano tattiche più pericolose, per non dire che i civili cercano di evitare di venire spappolati.

D: Ho sentito parlare di missioni...
R: Certo, per il giocatore singolo ci saranno delle missioni, ma saranno molto elastiche e lasceranno la massima libertà d'azione e di esplorazione.

D: Un ultima domanda: le macchine che troveremo come saranno?
R: Saranno una bomba! Tutte quante sono state ridisegnate: le preferite di Carmageddon rimarranno, ma ce ne saranno tantissime completamente nuove. Potrete trovare un furgoncino dei gelati, un aereo senza ali, una raccoglitrice di fieno (vi lascio immaginare l'effetto sui passanti...) e un camper... E tutte quante subiranno danni realistici dopo ogni incidente!

D: Okay, grazie molte per le tue interessanti risposte. Prima di finire, però, mi dici che ne pensi della censura nel mondo dei videogiochi?
R: Io odio la censura, in tutte le sue forme. Non sopporto il fatto che qualche vecchio burocrate possa impedirmi di fare ciò che voglio. La maggior parte di coloro che si sono scagliati contro Carmageddon non ci avevano mai nemmeno giocato! La gente gioca per sfuggire alla vita di ogni giorno: nessuno scambierà mai Carmageddon 2 per la vita reale, nessuno uscirà a schiacciare vecchiette dopo averci giocato.

END

GRANDE PROMOZIONE LEADER

TOGLITI IL GUSTO DI VINCERE UNA VERA MOTO !!

ED ALTRI FANTASTICI PREMI

3
SCHEDE ORCHID VOODOO2 12 Mb

10
MICROSOFT SIDEWINDER FREESTYLE PRO

5
CASCHI

100
MICROSOFT ENCARTA PLUS

CON MICROSOFT

100
VIDEOGIOCHI LEADER

Con gli altri puoi giocare, con LEADER puoi vincere!!

Solo Microsoft Motocross Madness distribuito da LEADER, infatti, ti regala una VERA MOTO da enduro! Acquistalo da uno dei rivenditori elencati qui a fianco, compila la cartolina che troverai allegata al gioco e spediscila entro il 28 febbraio 1999: parteciperai al grande concorso che oltre alla moto mette in palio CASCHI, SCHEDE ORCHID VOODOO 2 12 Mb, SIDEWINDER FREESTYLE PRO, ENCARTA PLUS E VIDEOGIOCHI LEADER.

Qualità Interattiva.

Microsoft

DELPI
AUT. MIN. RICH.

SOLO DAI SEGUENTI RIVENDITORI:

COMPUTER UNION "V. XXV APRILE, 31" AGRIGENTO - **COMPUTER UNION** "V. ALESSANDRO III, 81" ALESSANDRIA - **COMPUTER UNION** "V. CAPURRO, 20" NOVI LIGURE (AL) - COMPUTER UNION V.LE ZONGHI 8/B FABRIANO (AN) - **SUPERUNION** "V. DE GASPERI, 22" ANCONA - **TRONY** LOC. AMORIQUE QUART (AO) - **VIRTUAL GAMES SNC** VIA LOSTAN 27 AOSTA - **COMPUTER UNION** "V.LE TRENTO, 190" FERMO (AP) - **COMPUTER UNION** "V. AMENDOLA, 25" AVEZZANO (AQ) - **VOBIS VALDARNO** VIA ROMA 12 S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **SUPERUNION** "C. SO TORINO, 72" ASTI - **COMPUTER UNION** "V. C. PISACANE, 15" BARLETTA - **AMBOGIOCHI** VIA BORGO PALAZZO 80 BERGAMO - **IPER MAGENTA SPA** VIA BRUSAPORTO 41 SERIATE (BG) - **SUPERUNION** "V. QUARENGHI, 21" BERGAMO - **VOBIS MICROCOMPUTER** VIA LALLIO 35 DALMINE (BG) - **TINTORI ENRICO & C. S.A.S.** VIA BOSETO 1 BERGAMO - **SUPERUNION** "V.LE ROMA, 7" BIELLA - **COMPUTER UNION** "C.SO TRIESTE, 91" TELESE TERME (BN) - **COMPUTER ONE SNC** VIA VELA 12/2 BOLOGNA - EUROMERCATO VIA MARILYN MONROE 2/9 CASALECCHIO DI RENO (BO) - SUPERUNION "V. DE CARRACCI, 6" BOLOGNA - ESSEGI DIS**TRIBUTRICE S.R.L.** VIA PORRETANA 326 CASALECCHIO DI RENO (BO) - **COMPUTER UNION** V. DELFINO (ANG. V. PONTE FERROVIARIO) BRINDISI - **C.D.I. DI IMMAGIC SRL** "V.LE EUROPA, 6" PALAZZOLO S/O (BS) - **CD TIME SRL** VIA EUFEMIA 94 BRESCIA - **SOFTWARE UNIVERSE** "VIA MAMELI, 24" BRESCIA - **SUPERMEDIA** P.LE EUROPA SAREZZO (BS) - **SUPERMEDIA** C/O C. COMM. ITALMARK BRESCIA - **SUPERMEDIA** C/O C. COMM. ITALMARK CARPENEDOLO (BS) - **SUPERMEDIA** C/O C. COMM. ITALMARK CHIARI (BS) - **SUPERMEDIA** C/O C. COMM. ITALMARK OSPITALETTO (BS) - **SUPERMEDIA** VIA PACE BRESCIA - **SUPERMEDIA** C/O C. COMM. ITALMARK PALAZZOLO S/O (BS) - **SUPERUNION** V.LE PIAVE 203 BRESCIA - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** VIA SOLFERINO 5 BRESCIA - **CARREFOUR** "V.LE MARCONI, KM 6,69" QUARTU S. ELENA (CA) - **CARREFOUR** VIA RETELLA CAPODRISE (CE) - **COMPUTER UNION** "V. LOGUDORO, 30" CAGLIARI - **COMPUTER UNION** "V. DONIZZETTI, 64 (ANG. VIA PERGOLESI)" CAGLIARI - **COMPUTER UNION** "V. DANTE, 46" CAGLIARI - **OCM COMPUTERS LINE SRL** VIA PER FOSSACESIA 30-32 LANCIANO (CH) - **COMPUTER UNION** "V. PIETRO FERRERO, 15/C" ALBA (CN) - **COMPUTER UNION** "V. PIAVE, 30" SALUZZO (CN) - **SUPERUNION** "P.ZZA EUROPA, 9 (INT.GALL.S.CARLO)" CUNEO - **COMPUTER UNION** "V. MILANO, 292" COMO - **COMPUTER UNION** "V. ROBOLOTTI, 6" CREMONA - **FUSECO** C.SO VERCELLI CREMONA - **FUSECO** C/O C. COMM. PADANO CASALMAGGIORE (CR) - **IPERCREMONA** S.S. 10 GADESCO PIEVE D. (CR) - **SOFTWARE UNIVERSE** "C.SO P. VACCHELLI, 33" CREMONA - **CARREFOUR** LOCALITA' MALAVICINANA ZUMPANO (CS) - **COMPUTER UNION** "V. ROMA, 20" CASERTA (CS) - **COMPUTER & CO.** VIA ADIGE 8 SAN GREGORIO DI CATANIA (CT) - **PC STORE S.R.L.** VIALE IONIO 129 CATANIA - **PC WORLD - EXECUTIVE** VIA CALLIPOLI 76 GIARRE (CT) - **SUPERUNION** "V. CANFORA, 89/A" CATANIA - **COMPUTER UNION** "V. FRACCACRETA, 100" FOGGIA - **BELLANTI GAMES** L.GO P.L.DA PALESTRINA 13 SCANDICCI (FI) - **GAME STORE** VIA TURRI 21 SCANDICCI (FI) - **GANZAROLI SRL** VIA LANZA 17 FIRENZE - **PANORAMA** C/O C. COMM. I GIGLI CAMPI BISENZIO (FI) - **SUPERUNION** "V.LE VOLTA, 127" FIRENZE - **VALDARNO IPERCOOP SPA** SANTA MARIA A CASTAGNOLA 5 LASTRA A SIGNA (FI) - **COMPUTER UNION** "V. FRATELLI ROSSELLI, 24/26" CESENA (FO) - **SUPERUNION** "V. MOLTENI, 50/R" GENOVA (GE) - **TRONY** VIA SARDORELLA 2/4 BOLZANETO (GE) - **COMPUTER UNION** "V. CARLO CATTANEO, 68" LECCO - **COMPUTER UNION** "P.ZZA MAZZINI, 50/B" LECCE - **COMPUTER UNION** "V. CRISPI, 52" LIVORNO - **MULTIMEDIA SRL.** "CORSO MATTEOTTI, 48" CECINA (LI) - **COMPUTER UNION** "C.SO MAZZINI, 76/C" LODI - **COMPUTER UNION** "V. DE GASPERI, 83" LUCCA - **COMPUTER UNION** "V. AURELIA NORD, 98" VIAREGGIO (LU) - **ELECTRONIC MANIA** VIA VITTORIO VENETO 26 LUCCA - **GIPSY KING SNC** P.ZA MATTEOTTI ANG.DON MINZONI QUERCETA (LU) - **IL COMPUTER** VIALE COLOMBO 216 LIDO DI CAMAIORE (LU) - BEST COMPUTER SRL VIA ROMA 20/A MACERATA - COMPUTER UNION "V.LE VITTORIO VENETO, 124" CIVITANOVA MARCHE (MC) - **COMPUTER UNION** "V. CURTATONE E MONTANARA, 29" MESSINA - **COMPUTER UNION** "V. COLOMBO, 9" GIARDINI NAXOS (ME) - **ATLANTIDE** VIA ROSSINI 43 SEREGNO (MI) - **CARREFOUR** VIA EMILIA KM. 315 SAN GIULIANO MILANESE (MI) - **COMPUTER UNION** SS. 35 DEI GIOVI (ANG.V.C.BATTISTI) CESANO MADERNO (MI) - COMPUTER UNION "V. G. DI VITTORIO, 17" INZAGO (MI) - COMPUTER UNION "P.ZZA REDENTORE, 20" LEGNANO (MI) - **EUROPA 2000 SRL** VIA CURIEL 204 ROZZANO (MI) - **GAME OVER** VIA POLIZIANO 8 MILANO - MEGA MUSIC VIA LEONARDO DA VINCI 157 TREZZANO S/NAVIGLIO (MI) - MONDADORI INFORMATICA CENTER CORSO DI PORTA VITTORIA 51 MILANO - **NEWEL SHOP SRL** "VIA MAC MAHON, 73" MILANO - **PERGIOCO SRL** VIA BORGOGNA 7 MILANO - **PERGIOCO SRL** VIA S. PROSPERO 1 CORDUSIO (MI) - **PERGIOCO SRL** VIA ANDROVANDI MILANO - **PLAYMARKET SRL** GALLERIA SAN CARLO 6 MILANO - **SOFTWARE UNIVERSE** "VIA LORENTEGGIO, 22/24" MILANO - **SOFTWARE UNIVERSE** C/O C. COMM. LA FONTANA CINISELLO BALSAMO (MI) - **SUPERUNION** "V. MAESTRI CAMPIONESI, 25" MILANO - **SUPERUNION** "V. S.GALDINO, 5" MILANO - **SUPERUNION** "V. MILANO, 42" MILANO - **VICSAM SISTEMI** VIA DONZETTI 8 CARATE (MI) - **LIBRERIA MONDADORI** L.GO CORSIA DEI SERVI MILANO - **COMPUTER UNION** "V. G. ACERBI, 17/A" MANTOVA - **FUSECO** C/O C. COMM. IL BOSCO MARMIROLO (MN) - **GAMBA PIETRO** VIA CISA 86 CERESE DI VIRGILIO (MN) - **INFOPLANET** VIA CISA 86 CERESE (MN) - **LINEA PC SRL** "VIA S. LONGHI, 22" CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - **MEGABYTE 4 SRL** VIA FRATTINI 19 MANTOVA - **R.G.B. COMPUTERS** VIA GNUTTI 38 CASTIGLIONE D.S. (MN) - **SUPERMEDIA** C/O C. COMM. ITALMARK CASTIGLIONE D. S. (MN) - **SUPERMEDIA** C/O C. COMM. ITALMARK ASOLA (MN) - **COMPUTER UNION** "V. VOLTA, 22/C" CARPI (MO) - **"IPERCOOP "GRANDEMILIA"** VIA EMILIA OVEST 1480 CITTANOVA (MO) - **A.M. QUAGLIA** C/O CITTA' MERCATO POMPEI (NA) - **COMPUTER UNION** "V. MEDINA, 67" NAPOLI - **COMPUTER UNION** "V. B. CAVALLINO, 35" NAPOLI - **COMPUTER UNION** CENTRO DIREZIONALE C.D.N. ISOLA E/4 NAPOLI - **COMPUTER UNION** "P.ZZA FUGA, 8" NAPOLI - **DATA OFFICE SAS** VIA ROMA 5/7 S.SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - **DIGISOFT** VIA SACRA 15 POMPEI (NA) - **TECNO DUE SRL** VITTORIO VENETO 22 TORRE DEL GRECO (NA) - **TECNO SHOP BY DATA OFFICE SAS** VIA ROMA 5/7 S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - **ABACUS SAS** "VIA SAMMARTINO, 36/38" PALERMO - **ABACUS SAS** VIALE DELLE ALPI 50 C/D/E PALERMO - **ABACUS SAS** VIALE DELLE MAGNOLIE 19 PALERMO - **DATACOMM MANAGEMENT SRL** VIA PIRANDELLO (ANG.VIA GIUSTI) PALERMO - **MICROMAX OFFICE AUTOMATION** VIA CUSMANO 28 PALERMO - **COMPUTER UNION** "V. DANTE ALIGHIERI, 100" PIACENZA - **COMPUMANIA SRL** VIA C. LEONI 82 PADOVA - **COMPUTER UNION** "V.LE VENEZIA, 64 " PORDENONE - **SUPERUNION** "V. CRESCINI, 99 (PAR.VIA FACCIOLATI)" PADOVA - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** VIA MONTE SIROTTOLO 6 PADOVA - **SUPERUNION** "V. MARCONI, 275" PESCARA - **GLOBAL GAME SRL** VIA PALERMO 21/B PERUGIA - **GLOBAL GAME SRL** VIA BASTIOLA BASTIA UMBRA (PG) - **WARE SRL** VIA CAIROLI 1 CITTA' DI CASTELLO (PG) - **COMPUTER UNION** "V. CARLO CATTANEO, 102 " PISA - **COMPUTER UNION** "V. CARDUCCI, 62/F" GHEZZANO (PI) - **COMPUTER POINT SAS** VIA BERTOSSI 17 PORDENONE - **COMPUTER UNION** "LARGO COEN, 5 (Z. CROCETTA) " PARMA - **ZANICHELLI GEMMINO** VIA SAFFI 78/B PARMA - **COMPUTER UNION** "V. PONCHIELLI, 2" PESARO - **RD INFORMATICA** VIALE DEI PARTIGIANI 37 PESARO - **COMPUTER UNION** "V.LE ADUA, 130/L (C.C. APOLLO)" PISTOIA - **IPERCOOP** VIA BISCOLLA 48 MASSA E COZZILE (PT) - **COMPUTER UNION** P.ZA SAN BOVO 5 VOGHERA (PV) - **COMPUTER UNION** V. MAZZINI 41 POTENZA - **MULTIMEDIA SRL** VIA PRETORIA 256 POTENZA - **COMPUTER UNION** "V. CIMINO, 45" REGGIO CALABRIA - **SOUTHWARE SRL** VIA NINO BIXIO 32/A REGGIO CALABRIA - **COMPUTER LINE SRL** VIA KENNEDY 15/T REGGIO EMILIA - **SUPERUNION** "V. PIZZETTI, 2/H" REGGIO EMILIA - **BIT SHOP** P.ZZA MONTELEONE 6/7 ROMA - **BOOK & BYTE COMMUNICATION SRL** V.LE CIVILTA' DEL LAVORO ROMA - **COMPUTER MAGIC** VIA CORAZZIERI 36/38 ROMA - **COMPUTER UNION** V. DUCCIO DI BUONINSEGNA 91(EUR-SERAFICO) ROMA - **COMPUTER UNION** V. G.B. MORGAGNI 30/B ROMA - **E.M.G.** VIA AMICO ASPERTINI 388 ROMA - **ELETTROCAPITAL SRL** VIA TIBURTINA 545/E/F ROMA - **F.LLI AGOSTINELLI** C.SO GRAMSCI 26 GENZANO (RM) - **G.T. TECHNOLOGY** V. DELLE ACACIE 6 ROMA - **GIOCOFOLLIA SRL** VIA PARMA 5 ROMA - **LUCIANO ITALO** VIA DEL PIANETA TERRA 85 ROMA - **MICROLINK** V.LE TIRRENO 227 ROMA - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** P.ZZA COLA DI RIENZO 116-118 ROMA - **PERGIOCO SRL** VIA DEGLI SCIPIONI 109 METRO OTTAVIANO (RM) - **RADIO MOBILI S.T.I.L.E. SRL** VIA TUSCOLANA 1252 ROMA - **S.E.I. MULTIMEDIA** V.LE G. MARCONI 30 ROMA - **SUPERUNION** "V. CASORIA, 20/22" ROMA - **SUPERUNION** "V. BALDO DEGLI UBALDI, 221" ROMA - **VOBIS** P.ZZA MANCINI 3/A ROMA - **VOBIS MICROCOMPUTER** VIA SAVOIA 12-16 ROMA - **VOBIS MICROCOMPUTER** VIA MAMIANI 13 FRASCATI (RM) - **TOY PARK** VIA TORRE CLEMENTINA 38 FIUMICINO (RM) - **INFOTECA** VIA A. ASPERTINI 388 ROMA - **SUPERUNION** "V. MELOZZO DA FORLI', 38" RIMINI - **COMPUTER UNION** "V. ROMA, 120" BATTIPAGLIA (SA) - **NEW COMPUTER MARKET SRL** CORSO GARIBALDI 65 SALERNO - **SUPERUNION** V. CAIO TREBAZIO TESTA LOCALITA' PASTENA SALERNO - **TRONY** VIA P. NENNI 54 MUGNANONA (SA) - **EUROTEL** VIA AMENDOLA 61/E EBOLI (SA) - **COMPUTER UNION** V.LE SCALA GRECA 177 SIRACUSA - **BIAGINI GIULIO & C. SNC** VIA ACHILLE SCLAVIO 19 SIENA - **BROGI RENATO** "VIA CAMOLLIA, 20/22" SIENA - **SUPERUNION** "V. DEI MILLE, 16" LA SPEZIA - **COMPUTER UNION** V. VARDABASSO S.N. SASSARI - **COMPUTER UNION** "V. TORINO, 59/61 R" SAVONA - **COMPUTER UNION** "V. DANTE, 160/162 " TARANTO - **COMPUTER UNION** "STR.TORINO, 34/36 (C.C. ""LE FORNACI"" 1∞ PIANO) " BEINASCO (TO) - **COMPUTER UNION** "V. RIVOLI, 38/A" ORBASSANO (TO) - **CONTINENTE** VIA CACCIATORI 111 NICHELINO (TO) - **INTERZONA GAMES SHOP** "VIA GENOVA, 180/B" TORINO - **MIRAFIORI INFORMATICA** C.SO UNIONE SOVIETICA 38 TORINO - **SUPERUNION** "V. OULX, 14/C" TORINO - **SUPERUNION** "V. VALPERGA CALUSO, 18" TORINO - **UK GENERATION SNC** GALLERIA DEL CORSO 19 TERNI - **COMPUTER UNION** "V. DELL'ISTRIA, 76 " TRIESTE - **MURRISOFT SRL** VIA TORREBIANCA 26 TRIESTE - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** P.ZZA S. TRENTIN 6 TRIESTE - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** VIA FONDERIA 5/A TRIESTE - **COMPUTER UNION** V. DANIELE MANIN 39/H CONEGLIANO (TV) - **FOLLIA DI MASSIMO FURLAN** "VIA COLOMBO, 68/B" CONEGLIANO (TV) - **GAME MASTER** VIA AQUILEIA 15/A UDINE - **HIDEA INFORMATIKA** VIA NAZIONALE 127 TAVAGNACCO (UD) - **MICHIELI S.R.L.** V.LE UNGHERIA 60 UDINE - **MOFERT 5** VIA LEOPARDI 24 UDINE - **OFFICE POINT SNC** VIA DELLA VITTORIA 7 TOLMEZZO (UD) - **SUPERUNION** "V.LE TRICESIMO, 206" UDINE - **CARREFOUR** VIALE MILANO 163 GALLARATE (VA) - **SOFTWARE UNIVERSE** "VIA LARIO, 37" GALLARATE (VA) - **SUPERUNION** "V. MERINI, 14 (ANG. V.CAIROLI)" VARESE - **COMPUTER UNION** "C.SO COBIANCHI, 62/A " VERBANIA - **COMPUTER UNION** V. LAGO DI TRASIMENO SCHIO (VC) - **CARREFOUR** VIA ENRICO MATTEI MARCON (VE) - **MICHIELI S.R.L.** C/O C.COMM. AUCHAN MESTRE (VE) - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** VIA BISSUOLA 20/A MESTRE (VE) - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** C/O C. COMM. VALECENTER MARCON (VE) - **COMPUTER UNION** "V. MURO PADRI, 7/A" VERONA - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** VIA XX SETTEMBRE 48 VERONA - **IPER PRIMO** VIA GARBINI VITERBO.

RITAGLIA QUESTO TAGLIANDO

e consegnalo a uno dei rivenditori elencati al momento dell'acquisto di MMM. Riceverai in omaggio un Mouse Pad personalizzato

(Fino ad esaurimento scorte)

IL QUINTO ELEMENTO™

Dal film di Luc Besson:
IL QUINTO ELEMENTO
Due eroi da interpretare
Leeloo, forte, agile... perfetta.
Korben, implacabile duro in canottiera.
Un enigma da svelare.

IL MALE ASSOLUTO
PUÒ ESSERE FERMATO

Clic communication

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.
© 1998 Gaumont. All rights reserved. All other trademarks belong to their respective holders.

Distribuito da:

www.kalisto.com

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

www.fifthelement.com

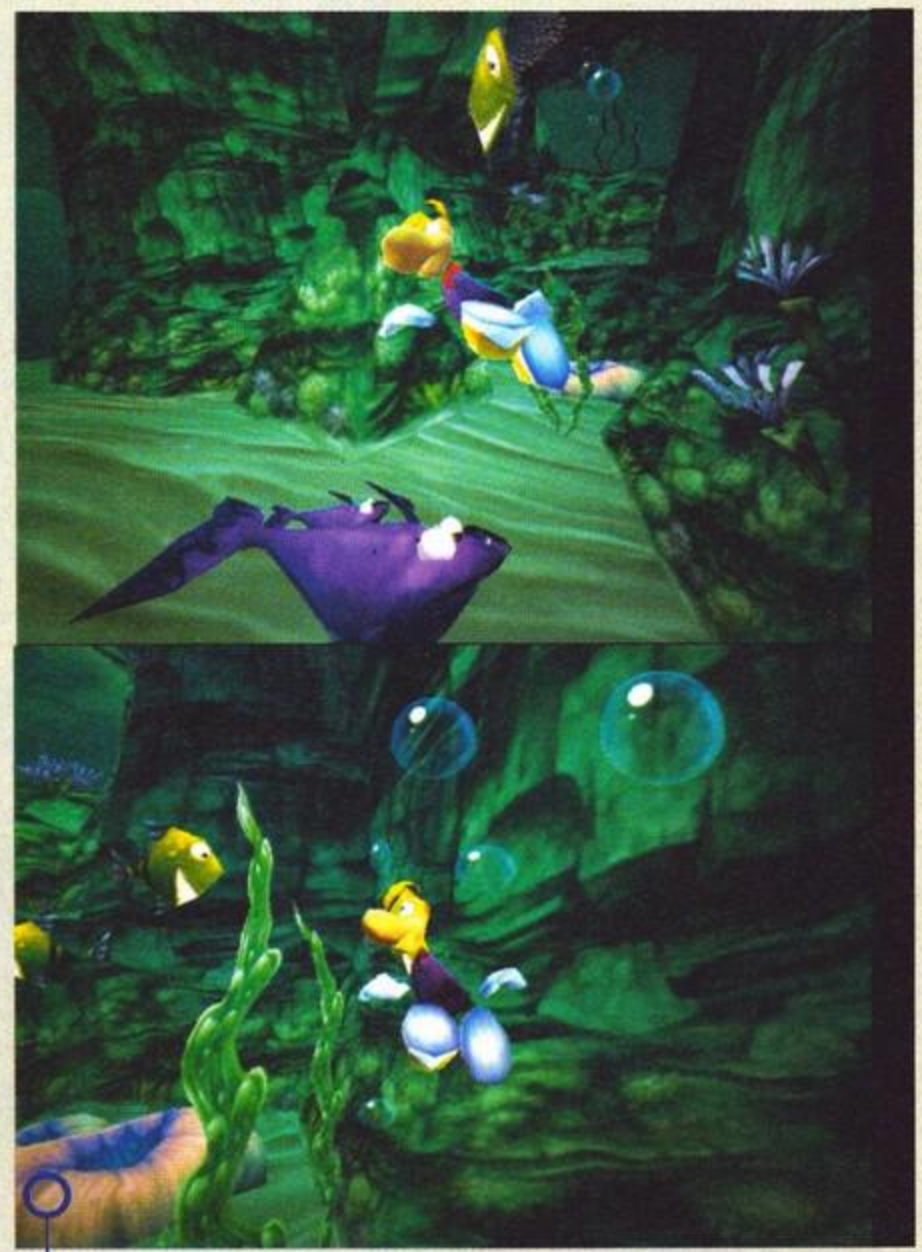
Venite a trovarci
al pad. 25,
stand D26/E25

TITOLO: *RAYMAN 2*
SVILUPPATORE: *UBIFOFT*
USCITA: *INIZIO '99*

RAYMAN RADDOPPIA

Prendi il due, porti a casa tre... Anche il nostro benemerito Rayman, la melanzana più famosa della storia dei videogiochi, abbandona l'obsoleto 2D per atterrare nel mondo tutto texture e poligoni della terza dimensione...

A cura di Max Reynaud

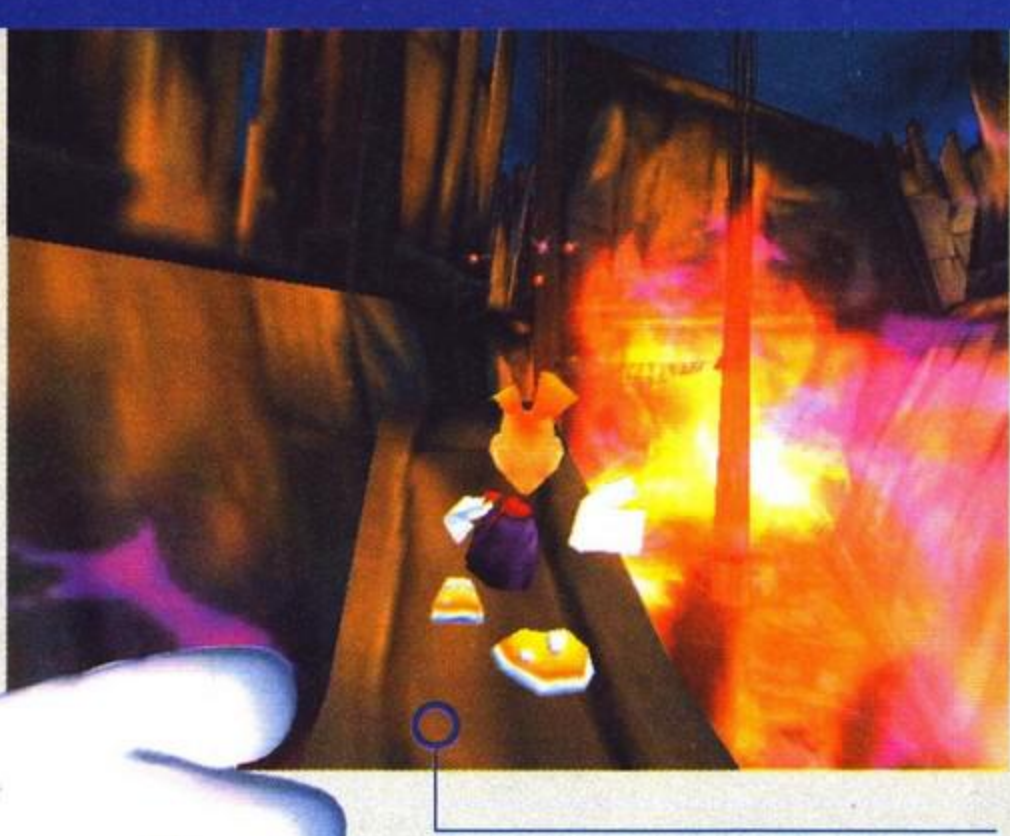


I livelli acquatici sono, come nel caso di Tonic Trouble, fra quelli più spettacolari in assoluto... Sempre sott'acqua farete la conoscenza di una sacco di bizzarre creature, fra le quali spicca una gigantesca balena dall'incedere assolutamente affascinante (purtroppo non dispongo di alcuna immagine al riguardo).

Come già in occasione della presentazione ufficiale di Tonic Trouble, è stato con grande entusiasmo che ho personalmente accolto l'invito della Ubisoft a visitare gli uffici centrali parigini per una preview in esclusiva di quello che sarà il loro titolo di punta del prossimo inverno. Accompagnato in missione da una sempre più dinamica Barbara Fruschi, e affiancato dal compagno di squadra Marco Auletta, la rapida puntata oltralpe mi ha permesso di constatare di persona come procedono i lavori attorno a uno dei seguiti più importanti della storia di Ubisoft, oltre a un ulteriore aggiornamento sugli altri due sicuri best seller stagionali: Monaco Grand Prix Racing 2 (che trovate recensito in questo stesso numero) e Tonic Trouble, uscito in bundle AGP e previsto entro la fine dell'anno in versione commerciale.

Senza volervi annoiare troppo con bilanci e numeroni a dodici cifre, può valere la pena ricordare come Ubisoft rappresenti ormai una vera e propria multinazionale con uffici operativi in ogni paese strategico del globo (Italia inclusa) e un numero complessivo di dipendenti che ha superato il clamoroso numero di millecinquecento. Anche se un simile successo, suffragato da una crescita inarrestabile e costante negli ultimi anni, deriva da un insieme di fattori legati anche all'attività di distribuzione, e non solo a quella di sviluppo, c'è un personaggio che, più di ogni altro, incarna la vera essenza della filosofia Ubisoft: un bizzarro eroe melanzana che, forte del milione abbondante di copie vendute all'esordio (gran parte delle quali su Playstation, dove rimane un classico, rappresenta uno dei miglior platform bidimensionali mai realizzati), si prepara a tornare sui nostri monitor più in forma che mai.

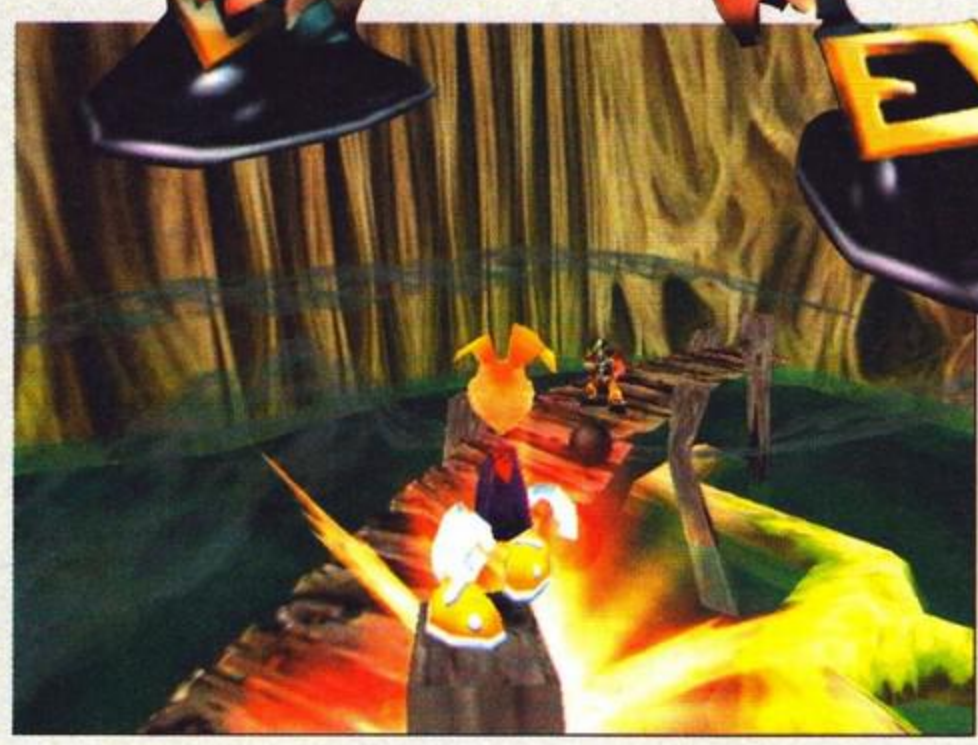
L'intero team di sviluppo impegnato nel progetto è di oltre 80 persone, suddivise abbastanza equamente fra grafici da una parte e level designer dall'altra: se solo provate a moltiplicare questo numero per lo stipendio medio annuale di un libero professionista, vi renderete facilmente conto di quanto costi al giorno d'oggi sviluppare un videogioco e di quante risorse Ubisoft vi abbia dedicato. Volendomi soffermare brevemente

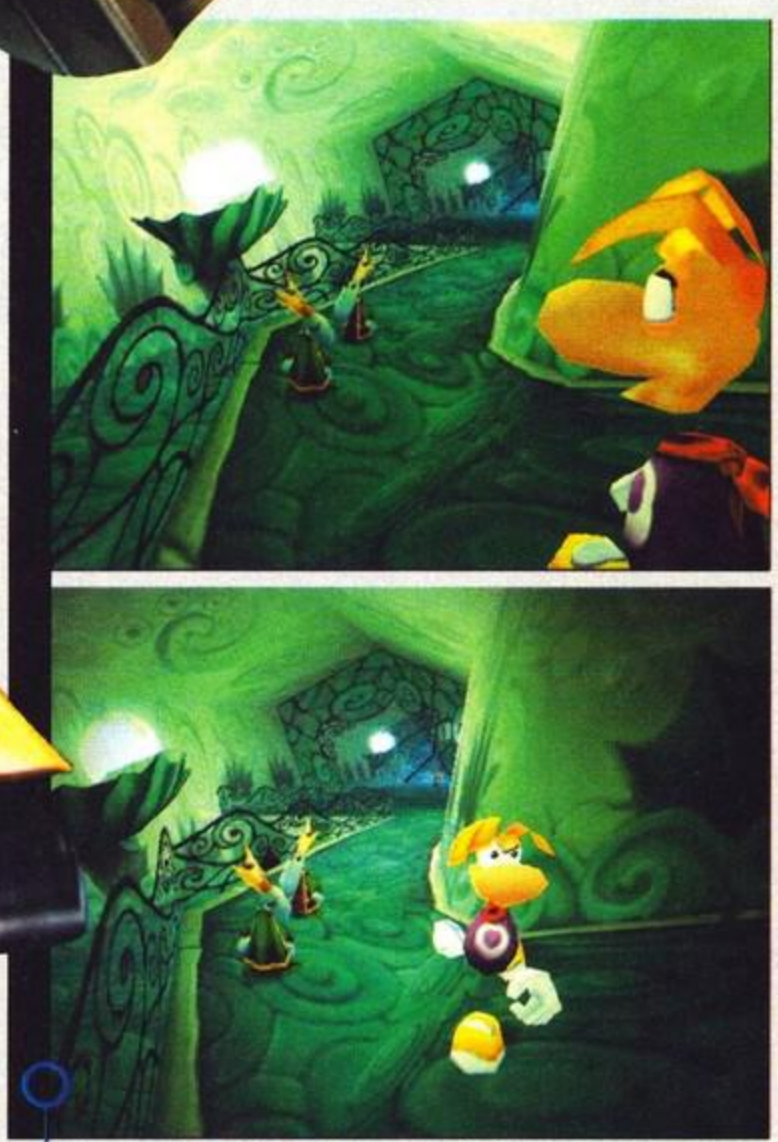


La 3Dfx ci ha abituati a questo genere di translucenze ed effetti nebbia, ma v'assicuro che il motore di Rayman 2 si pone su un livello visivo assolutamente strepitoso.

sulla descrizione delle diverse "squadre di lavoro" che hanno portato avanti il progetto, stupisce come queste siano: a) sparse non solo attraverso l'intera Francia, ma persino in giro per il mondo (compresi paesi emergenti come Cina e nazioni dell'Est Europa; b) concepite a mo' di "cellule indipendenti". Ok, questa seconda affermazione merita una delucidazione, me ne rendo conto. Come nasce, in pratica, un livello di Rayman? Presto detto: disponiamo da una parte i grafici, dall'altra i level designer, nel mezzo un funzionale "tool di programmazione" che permette di sperimentare con la massima libertà e autonomia di manovra ogni possibile situazione di gioco; il level designer pensa che sarebbe divertente dover prendere a randellate uno sgargiante filibustiere mascherato su un pontile di legno, il grafico gli fornisce gli elementi visivi e il versatile editor consente di provare su due piedi come funzionano le cose, fino ad affinarne ogni possibile risvolto... Moltiplicate il medesimo procedimento per un considerevole numero non meglio precisato di volte e otterrete quello che sarà l'ormai imminente Rayman 2.
Arriviamo così a introdurre molto sommariamente la trama che, seppure non essenziale, vi guiderà nel corso di tutta la vicenda: una banda di robotici pirati spaziali senza scrupoli gira l'universo alla ricerca di nuovi esemplari da esibire nel loro zoo intergalattico (hey, ma non è esattamente la stessa di Space Circus della Infrogrames? Mi sa tanto che in Francia qualcuno ha copiato!), catturando anche Rayman e i suoi amici. Liberatosi prontamente con un colpo di carisma (per dirla alla Bossetti), al nostro eroe non resterà che affrontare dieci mondi (più qualcuno segreto) nel tentativo di liberare i suoi compagni, recuperare nuovi e incredibili poteri e far luce su una serie di curiose circostanze quantomeno dubbie - che qualcuno stia facendo il doppio gioco?

Passiamo così, senza ulteriore indugio, a quella che a detta degli stessi sviluppatori è la vera chiave interpretativa di questo secondo episodio di Rayman: un'opportuna miscelazione del "ritmo e della frenesia tipici delle due dimensioni con le incredibili opportunità grafiche di un mondo interamente 3D; la cosa più complessa in questo passaggio è strutturare opportunamente un ambiente in modo da indurre il giocatore a muoversi, correre ed esplorare, tenendolo in costante tensione. Per contro, non vogliamo correre il rischio di realizzare un gioco particolarmente complesso o frustrante: il nostro obiettivo è un prodotto per il grande pubblico, capace di catturare per la sua profondità e coinvolgere per la sua immediatezza".
Alla perenne ricerca di qualcosa di nuovo, i level designer della Ubisoft hanno introdotto alcune





Credo di averlo già scritto qualche numero fa: Rayman è quanto di più vicino a un cartone animato ci sia oggi in circolazione... E queste due foto mi sembrano una più che valida testimonianza.

varianti sul tema a impreziosire ulteriormente una giocabilità già piuttosto intensa. Un paio di esempi che ho avuto di modo di provare di persona sono una sorta di corsa contro il tempo in cui dovrete seguire una felina creatura vostra alleata attraverso una valle incantata e un laghetto con le ninfee in movimento e una fase "scinautica" in cui verrete trasportati attraverso un intero livello da un altezzoso serpentello acquatico che dovrete per prima cosa "convincere" a darvi uno strappo (inutile dire che il buon MA c'è riuscito al primo tentativo, sbadigliando e manifestando la consueta aria di assoluta indifferenza, mentre noi tutti altri giornalisti mortali finivamo per affondare miseramente alle terza curva).
Il fattore "mezzo di trasporto" rimane comunque protagonista in svariate altre circostanze, come le innumerevoli piattaforme in movimento (dopotutto resta un platform, anche se 3D) o i barili esplosivi che, una volta innescati, potrete utilizzare come utilissimi mezzi di propulsione (anche se, al minimo sbaglio di traiettoria, è davvero facile andare a impastarsi contro qualche parete).
Passando invece ad aspetti più tecnici,

Tutto fa presagire che non ci sia posto per entrambi su questo pontile...

Non so per quale esatto motivo, ma quest'immagine mi ricorda il tipico stile "francese" che, oltre a caratterizzare in modo inequivocabile Rayman 2, torna ricorrente in un sacco di produzioni d'oltralpe.

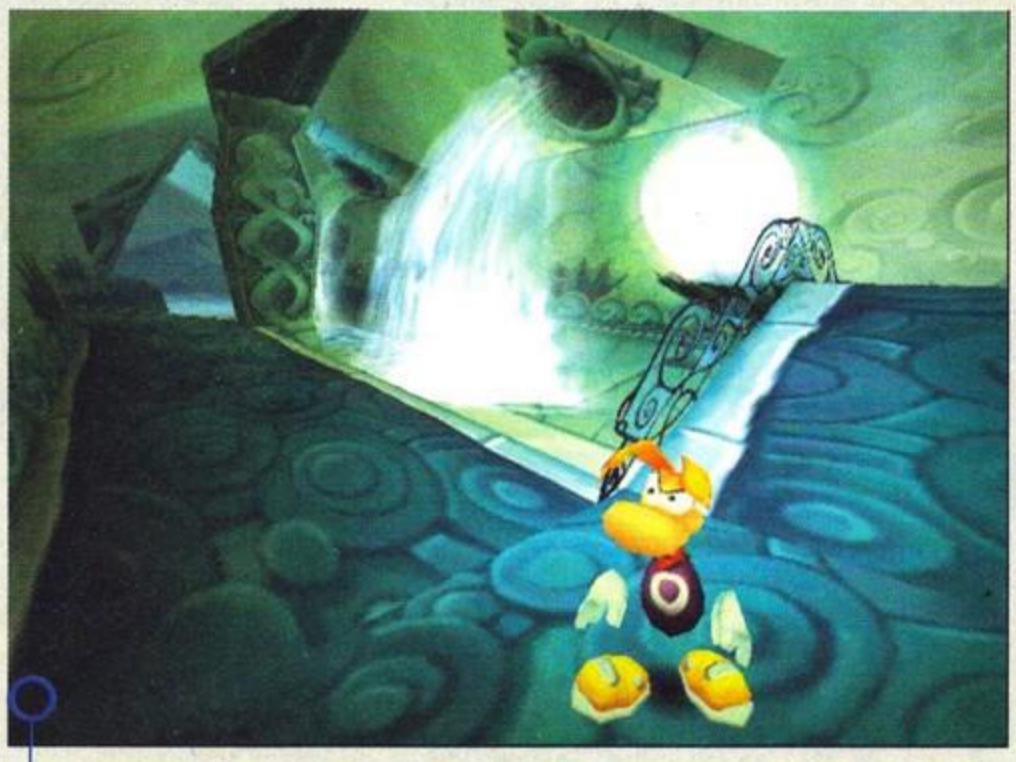
Anche se l'intero team di sviluppo comprende oltre un'ottantina di persona, le cinque menti dietro a Rayman 2 sono qui raffigurate in posa classica - non chiedetemi i nomi, per carità... Li avevo come al solito appuntati sul retro di una ricevuta di un taxi che ero sicuro di avere nella tasca interna della giacca in pelle nera che bla bla bla...

Se non ricordo male, in questo livello dovreste essere voi a seguire la leggiadra "creatura felina" cui facevo riferimento all'interno dell'articolo. Ma Rayman è un testone e avrà deciso di fare di testa sua.

vi segnalo come il motore di Rayman 2 sia una diretta evoluzione di quello in Tonic Trouble (anche se MA, il cui occhio è molto più clinico del mio in materia, l'ha giudicato notevolmente più raffinato); in entrambi i casi, comunque, si tratta di qualcosa di visivamente impressionante: ottimizzato per AGP e nativo come supporto 3Dfx 1/2, Rayman 2 vanta alcuni dei più convincenti effetti atmosferici e "particellari" (fumo, pioggia, acqua, fuoco...) che si siano mai visti in un videogioco, con effetti di rifrazione, deformazione, morphing e riflessione da lasciare a bocca aperta. Anche se pochi, me compreso, ne sapranno valutare l'effettiva portata, vi segnalo come ci siano una media di 8 MB di texture per ogni scena, circa 4 volte l'ammontare di Tomb Raider 2. Arrivato ormai in chiusura, spazio per una considerazione che è anche l''unica perplessità relativa al gioco. Ne parlavo proprio con Marco, uno dei più grandi ammiratori di SuperMario per Nintendo 64 che conosca: credo che una delle cose più difficili da rendere in un platform 3D sia l'esatto "collocamento spaziale" del personaggio nell'ambiente che lo circonda; con Mario il giocatore ha sempre l'esatta idea di dove si trova, un'eccezionale percezione diretta della velocità a cui si muove e, soprattutto, di dove andrà a finire spiccando un salto in un dato punto in funzione della rincorsa accumulata... Questo, a mio modesto avviso, è quello che fa di SuperMario un capolavoro, senza che nessuno dei vari Croc o compagnia bella sia in alcun modo paragonabile. Rayman 2, visivamente e per atmosfera, parte con delle premesse a dir poco eccellenti - come del resto testimoniano le immagini qui attorno - qualora alla Ubisoft riuscissero a "pulire" una gestione del personaggio ancora non perfettamente bilanciata, credo proprio che gli amanti delle platform d'azione avranno trovato il loro campione per eccellenza. Quando ormai credevo d'aver finito, ecco risorgere da un'attualmente appannata memoria la richiesta della stessa Barbara di elogiare ufficialmente i dieci inappuntabili beta-tester "made in TGM" che hanno contribuito con impressioni e suggerimenti allo sviluppo del prodotto. Siccome la notte è ormai fonda e quest'articolo deve necessariamente essere pellicolato entro domani, dovrò necessariamente rimandare il tutto a una prossima occasione. Mea culpa.

Questa nitida foto volevo pubblicarla a testimonianza della validità della mia celeberrima usa-e-getta-portatile con cui affronto da anni le varie missioni giornalistiche, dando oltretutto riprova della mia perizia come fotografo (quantunque prediliga soggetti femminili, dalle forme eleganti e, possibilmente, poco vestite). La verità e che si tratta di Michel Ansel, regista di produzione, il cui nome ricordo perfettamente non per averlo incontrato già in occasione dello scorso E3, ma perché sovrascritto al margine inferiore della stessa immagine fornita assieme al restante materiale stampa...

Qual è l'ambientazione che mai e per nessun motivo manca in qualsiasi videogioco...? Esatto, quella vulcanica, e Rayman 2 non fa eccezione.



Al di là della splendida cascatella sulla sfondo, le espressioni e la mimica facciale del nostro eroe valgono da sole il prezzo del biglietto.

Riproduzione di filmati DVD
Modellazione 3D
Applicazioni business
Videoconferenza
VELOCITY 4400
La velocità del domani è già una realtà
NVIDIA RIVA TNT 128-Bit TwiN-Texel Processor
16MB
AGP 2X Bus
VELOCITY 4400
High Performance 128-Bit 3D/2D Accelerator
MULTILINGUAL MANUAL INCLUDED
STB
www.stb.com
La Nuova Generazione della tecnologia grafica 3D è arrivata.
La VELOCITY 4400™ raddoppia la velocità e la potenza di tutte le vostre applicazioni business o di divertimento. Godetevi i vostri giochi in tempo reale, la riproduzione di filmati DVD ed i vostri software business. La VELOCITY 4400 è dotata di un motore a 128 bit, di un processore dual-texel e della potenza di 7 milioni di transistor (quasi pari a quella del Pentium® II Intel) per offrirvi le più straordinarie performance che un acceleratore 2D/3D vi abbia mai potuto offrire.
Scoprite di più sulla velocità del domani visitando il nostro sito Web a www.stb.com e godetevi in anteprima le prestazioni della VELOCITY 4400 nelle applicazioni business, nella creazione di contenuti digitali, nel web browsing e nei vostri giochi preferiti!
• Acceleratore video 2D/3D a 128 bit
• 16MB di memoria per risoluzioni fino a 1920x1200
• RAMDAC a 250MHz per refresh rates fino a 160Hz
• Output su monitor o TV (s-video & composito)
• Supporto per Windows 95, 98, NT ed OpenGL
• 10 anni di garanzia
• Disponibile su bus AGP e PCI
I prodotti STB sono disponibili presso:
E disponibili nei sistemi di:
Gateway COMPAQ DELL IBM
055-33 79 00
167 231450
STB Systems, Inc. 32, rue de Cambrai, Paris, France Tel +33 1 40 36 67 17 Supporto Tecn. +33 1 40 36 79 29
Copyright 1998 STB Systems, Inc. All rights reserved. VELOCITY 4400™ is a trade mark of STB Systems, Inc. Pentium is a trademark of Intel Corp. All trade names referenced are the trade marks, service marks or registered trade marks of their respective holders. Product may differ from photograph. Specifications and estimated retail price subject to change without notice.
STB
www.stb.com

Motocross

LA RIVISTA DEL FUORISTRADA

AL DI LA' DEL VIRTUALE

CROSS-ENDURO-TRIAL-ON OFF-SCOOTER-PROVE... E TUTTO SUL FUORISTRADA

Editrice Diamante Soc. Coop. Giorn. r.l.- Via Cusani, 10 - 20121 MILANO - tel. 02/809606-7-8-fax 02/809609 Sito internet: http://www.motocross.it E-mail: motocross@motocross.it

TITOLO: *HERETIC 2*
SVILUPPATORE: *RAVEN SOFTWARE*
USCITA: *AUTUNNO*

HERETIC II

LA SECONDA ERESIA

Dunque, prima c'è stato Heretic, poi saltò fuori Hexen - Beyond Heretic- seguito da Hexen 2, ora sarebbe la volta di Hexen 3 ma... Colpo di scena: riecco Heretic vestito di nuovo!

Megalitico! Tra i resti di una non meglio identificata struttura dei Seraph spuntano tre Triglie Radioattive pronte a farci a fette, mano alla borsa e via di Dardi Incantati!

Signori è proprio così, già ve lo avevamo anticipato durante lo speciale ECTS: l'elfo Sidhe è tornato a farci compagnia e, non contento di aver distrutto il primo dei tre Serpent Rider dell'epopea di Heretic, Hexen e compagnia bella, è pronto a mostrarci ciò che ha imparato in questi anni di assenza!
Certamente i fan del mitico Doom ricorderanno il primo capitolo di questo gioco: un clone della Killer Application made in ID con ambientazione fantasy e le possibilità, innovative per l'epoca, di abbassare/alzare lo sguardo e di raccogliere gadget che potevano poi essere usati in seguito, e non più sul posto. E che dire poi degli effetti grafici mai visti prima: gli schizzi d'acqua quando si entrava in una pozza, il fumo quando si correva sulla lava e la scia dei colpi delle armi, sia quelle nemiche che quelle del personaggio principale? All'epoca colpirono molto e lo stesso faranno ora nella loro versione riveduta e corretta... o almeno questa è la speranza di quelli della Raven, originali sviluppatori di entrambi i capitoli.
Come sicuramente avrete visto dalle foto, per non parlare delle voci di corridoio multiple apparse sui numeri scorsi, qualcosa è però cambiato: niente più visuale in soggettiva e distruzione in bitmap (chi l'avrebbe detto, eh?), questa volta si parla di una sorta di avventura alla Tomb Raider con meno enigmi e più testosterone, qualcosa che può vagamente ricordare Nightmare Creature della Kalisto ma che, a differenza di quest'ultimo gioco, può vantare una trama ben più fantasy, un mondo molto più 3D (coi soliti effetti su cui ognuno può ricamare) e personaggi con cui si dovrà interagire per proseguire nella storia.
La trama, guarda il caso, riprenderà proprio dal termine di Heretic: dalla distruzione, cioè, del malefico demone D'sparil che, volendo conquistare il vostro piccolo mondo, ha causato l'estinzione della vostra intera razza, gli elfi Sidhe. Nel filmato d'introduzione, che tra le altre cosa mostra la grande abilità degli animatori 3D nella realizzazione dei movimenti di Corvus, si vedrà proprio lo spettacolare scontro tra i due agonisti culminante con la morte dell'Oscuro e la vostra entrata nel Portale di Luce che, in linea teorica, vi avrebbe dovuto far tornare a Silverspring, vostra patria... E non fu così? E no, mannaggia la pupazza! Infatti, come recita la prima regola del Mago Barzotto (noto sollazzo di tutti gli sceneggiatori di videogiochi): "Non conviene mai entrare in un teletrasporto che non conoscete, a meno che non vogliate suggellare un accordo per il seguito di un videogioco". Fortuna vuole che all'altro capo del tutto non vi fu un drago con la colite ma semplicemente i Mondi Esterni... Ok, a questo punto quelli che conoscono un po' di fantasy e un paio di regole che vigono nelle diverse dimensioni parallele sicuramente avranno iniziato a preoccuparsi vista la pericolosità delle creature che abitano in 'sti posti (Demoni vari, Dei o semplici Distruttori di Universi), beh, io vi posso solo dire che il nostro amato elfettino qui fece il gioco di tutti e, in un modo o in un altro, riuscì a farsi degli amici che lo fecero tornare dalle parti di casa sua. Immaginatevi però la sua sorpresa quando, invece di trovare le rigogliose foreste in cui era nato, Mary (questo il soprannome dell'eroe dopo l'avventura nelle altre dimensioni) adocchiò sul patio un nutrito gruppo di ratti giganti, uomini lucertola e zombie... Passi per i primi

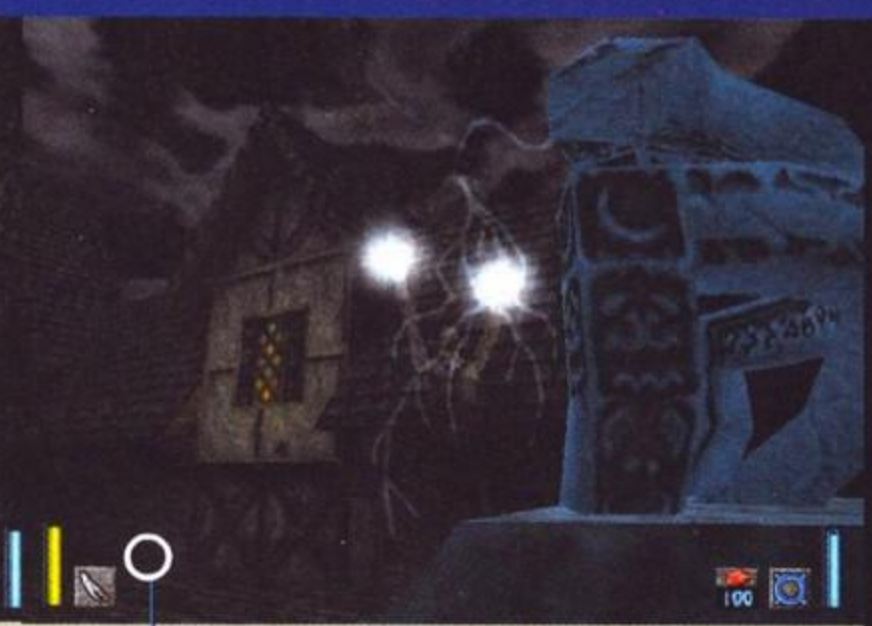
Haaaa, uno zombie! Fortunatamente l'allegro Hellstaff, già visto nel primo Heretic, cuoce a puntino questo tipo di carne e in più gli dà quel retrogusto di zolfo che non guasta mai!

"E tu Giulietta, tu sei il sole!". E sì, la città mi rende romantico: i lampioni, le strade deserte, i ratti... Blam!

L'incantesimo Ring of Repulsion ricorda un po' il Chain Lightning di Diablo, anche se quest'ultimo era senz'altro più potente (a proposito, ciao MORGAN, come va?).

E che dire della palude? Come forse sapete io le adoro in questi giochi, perciò non potevo che coloraria un po' grazie alle Red Rain Arrow, arma nuova ma dal risultato simile alla pioggia di fuoco dell'Hellstaff+Tome of Power di Heretic.

Nelle miniere, oltre agli effetti di luce delle lampade e ai nemici sulla falsariga di Indiana Jones e il Tempio Maledetto, potrete beccare dei piccoli schiavettini modello Chipmuncks.



Uno dei famosi altari da cui Corvus potrà acquistare poteri. In questo caso si sta semplicemente ricaricando d'energia.

Il Morphovum! Sì, finalmente è tornato e ogni nemico/pollo si dovrà inchinare alla sua potenza mangiando vermetti per la disperazione!

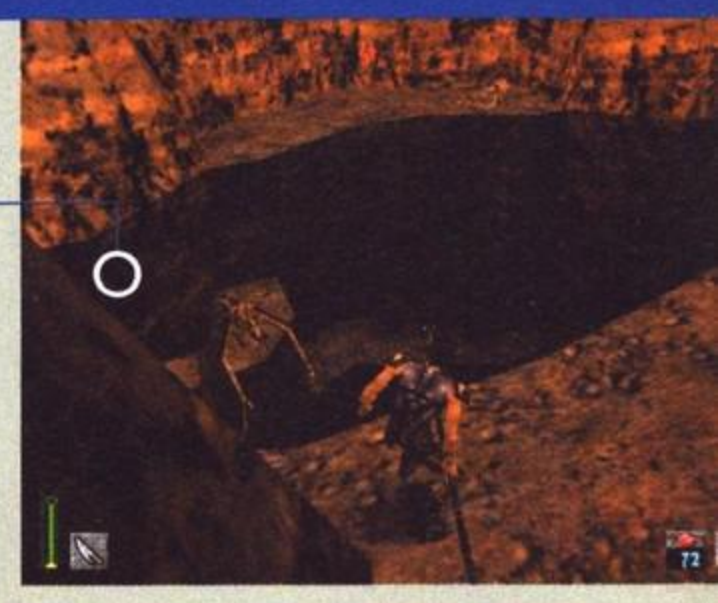
Uno dei poteri degli altari sarà il Tome of Light: un libro che vi illuminerà il cammino per qualche tempo.

due ma gli ultimi erano proprio dei morti di fame in fatto di mance, così, preso il suo bastone opportunamente modificato per l'occasione, iniziò a far strage. Finita la pacchia il tipico vecchietto modello Ken il Guerriero (dai, non fate finta di non capire, sto parlando del solito anziano che viene avanti per lamentarsi coi vandali...) saltò fuori narrando l'accaduto: il problema di fondo andava ben oltre un paio di mostriciattoli mentalmente ottenebrati, affondava infatti le sue radici nella presenza di quel tomo che il nostro eroe trovò nel primo capitolo dell'avventura, il Tomo della Potenza, sembra infatti che al mondo ve ne fossero ancora 7 e che qualcuno di non meglio identificato li abbia recentemente riuniti per uno strano sortilegio. Ed è qui che entrerete in campo voi... Su, non lamentatevi, poteva andare peggio, potevate finire con Corvus nella dimensione delle "Docce Comuni coi Saponi per Terra" ad esempio!
Il mondo in cui vi appreserete a girovagare, chiamato Parthoris, sarà composto da molteplici regni, a loro volta suddivisi in sottozone. Mary Corvus potrà andare in giro camminando, correndo, procedendo di sottecchi (così da non farsi sentire dai nemici) o con capriole. Oltre a ciò vi verranno utili anche le sue capacità come saltimbanco (si dice fosse l'amante della Donna Barbuta nella dimensione di "Sabato al Circo", con una Cristina D'Avena che ne cantava le gesta), come arrampicatore e nuotatore (che si sia passato anche Willy l'orca?), per non parlare poi delle sue doti di mago. Com'è facile immaginarsi, nonostante inizialmente si abbiano a disposizione solo un bastone e l'incantesimo Flying Fist, più avanti si potranno mettere le mani su oggetti ben più micidiali: Hellstaff, archi magici con frecce esplosive o incantate (l'effetto della Pioggia di Fuoco dovreste vederlo anche in una delle foto di queste pagine) o sortilegi tipo il Dardo Incantato, la Sfera Distruttrice, il Muro di Fuoco e il Coniglio dal Cappello... Sì, beh, per divertire gli amici.
Ogni versione d'arma, che funzionerà grazie all'energia chiamata Mana (dai, ormai dovreste averci fatto il callo a 'sta storia), potrà essere potenziata così come le abilità del vostro personaggio e gli incantesimi; per farlo basterà trovare i famosi altari sacri dell'ormai estinta razza dei Seraph, nonni degli elfi Sidhe di cui Corvus fa parte (c'era un articolo sull'ultimo Focus, l'avete letto?). Quando vi avvicinerete a 'sti affari potrebbe così accadervi una delle seguenti cose: salita rapida di energia/mana, potenziamento di questo o quel sortilegio, potenziamento nell'uso del bastone, apparizione di un'armatura stregata, invisibilità temporanea, capacità momentanea di respirare sott'acqua, tomo della luce e tante altre cose che, per ragioni di sicurezza di Stato non posso ora narrarvi (vi basti sapere che la più incredibile comprende un elefante, un paio di secchi di letame, un elastico, un topo e la già citata Cristina D'Avena).
I mostri andranno dai semplici rattoni

Niente di meglio che questa foto per far vedere le luci colorate che potrete trovare in giro. Le meteore intorno a Corvus sono l'incantesimo Meteor Swarm, belle eh?

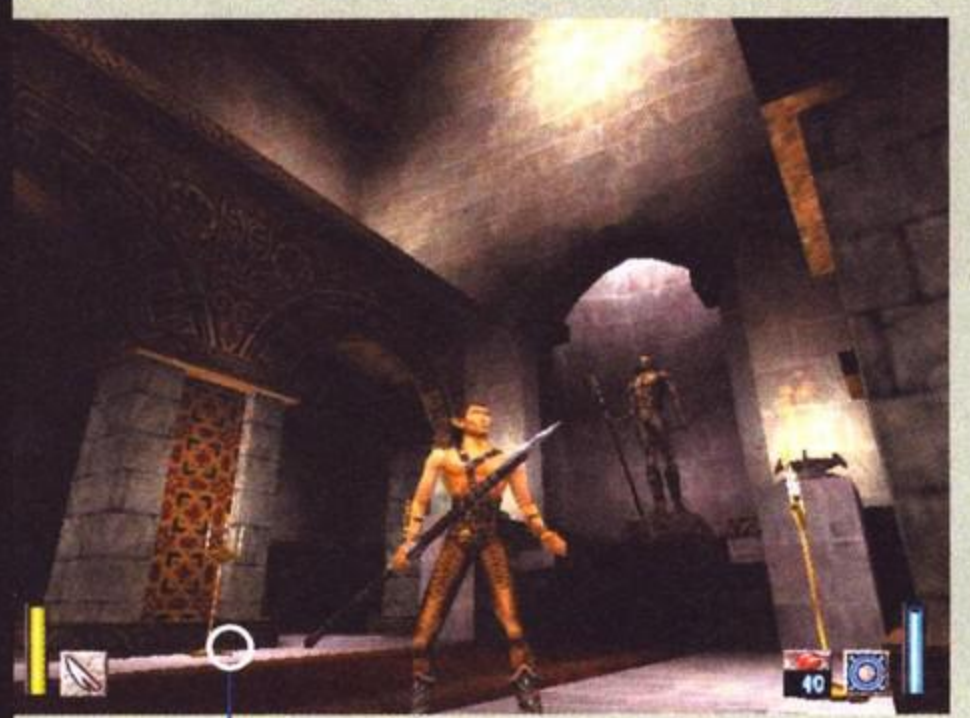
e zombie del porto ai ben più letali uomini lucertola di Silverspring; dai pesci carnivori e dinosauri della Palude di Darkmire, agli uccellacci (che non esiterei a chiamare Mynock se fossimo in un gioco di Star Wars) e uomini insetto dei canyon di Kell. E non è ancora finita, non vi ho detto degli spiriti, dei Cavalieri Oscuri, degli orchi e delle altre schifezze che compongono l'intero bestiario del gioco: un totale di 20 per un paio di dozzine di livelli.
Tra l'altro lungo la strada non capiterà di rado di dover anche risolvere enigmi modello chiave/porta, quelli che, tanto per capirci, erano già presenti in Hexen e Hexen 2, anche se questa volta fortunatamente non ci sarà più nessuna dannatissima sabbia da trovare, o almeno spero! Gli schemi saranno collegati tra loro, anche se sinceramente nell'Alpha del gioco che ho visionato per voi (ehehehe, ha i suoi lati positivi lavorare per TGM) non è che ci fosse bisogno di tornare indietro per finire le sezioni... Ok, d'accordo, la versione non era certamente la finale visto che mancavano parecchi effetti sonori, texture e, soprattutto, i PNG (Personaggi Non Giocanti), coloro, cioè, che non dovrete fare a fette ma che, con tutta probabilità, vi aiuteranno nella vostra ricerca dei tomi e di Sbirulino... Acc, scusate, mi è scappato, ora sapete chi c'è dietro al piano della conquista del Mondo! Bene, è tempo di un po' di cianfrusaglia "tecnica". L'engine di Heretic 2 è una versione enhanced del motore già usato per Quake 2 che, come ha giustamente detto il Silvestro in occasione dell'uscita di Sin, si sta davvero dimostrando versatile. Naturalmente quelli della Raven non si sono accontentati di usarlo come mamma l'ha fatto ma hanno voluto aggiungerci altre feature che senza dubbio non posso che definire interessanti. Potremmo così vedere nuovi effetti luce per gli incantesimi (date un'occhiata alle foto!), texture che cambieranno aspetto se colpite con armi, acqua che finalmente si può definire tale (trasparenze, onde e cerchietti tipici quando ci si entrerà dentro), personaggi più fluidi nei movimenti, suppellettili che andranno a pezzi e naturalmente tutte le altre cose che già c'erano in Quake 2: luci colorate, nemici con skin multiple (praticamente quando si spara a un mostro lo si vede sanguinare e anche i suoi abiti si macchieranno di conseguenza) e quintali di carne trita. Se tutto questo fa il suo effetto? Certo, e vi dirò di più: la prima impressione che ho avuto, problemi d'installazione a parte, è stata buona, con un personaggio principale (Mary/Corvus, ricordate?) davvero "mobile" e "vivo", soprattutto quando si mette a fare cose precedentemente ad appannaggio della sola e unica eroina femminile degna di rispetto: Lara Croft (a proposito, sapete che Nell McAndrew, l'eroina del film di prossima uscita, ha in realtà i capelli corti e tinti di biondo?). Senza voler togliere nulla a questa ragazza (se non i vestiti... Ciao Nell, come va?), mi pare comunque che questo Corvus faccia tutto con un realismo maggiore. Badate bene, non sto parlando delle animazioni, e non sto nemmeno dando giudizi sul valore del prodotto, sto solo discutendo sulla credibilità di ciò che facciamo fare al personaggio. Voglio dire, l'elfo si arrampica tenendo fuori le armi (non ditemi che una che riesce a fare una tripla capriola all'indietro non è in grado di salire su un muretto tenendo fuori le pistole!), salta e sale sulle piattaforme senza andare un metro e mezzo più in alto dell'orlo, in apnea nuota anche all'indietro e di fianco (e non solo a RANA!) e fa talmente tanti tipi di salto che nemmeno il gatto di mia nonna col peperoncino... beh, lasciamo perdere questa storia. Insomma, mi sembra che questo Heretic 2 abbia le carte in regola per piacere ai fan del fantasy e a coloro che amano gli sparatutto in soggettiva a cui papà Doom ci ha abituato. Ora non resta che attendere con le dita incrociate le rifiniture da parte di quelli della Raven, voi naturalmente rimanete sintonizzati su questa stessa frequenza che, con tutta probabilità, potrete già trovare qualcosa sul prossimo numero o, mal che vada, su quello di Dicembre. Aloha!

Fabio "FBS" Simonetti



Un misterioso segreto si cela in questo canyon. E' qui che tra mandrie e cowboy la miglior carne arriva tra noi!

Il livello nella tana di questi schifosissimi insetti è tra i più duri che abbia provato, le abilità ginniche di Corvus, che ricordano un po' quelle di Lara Croft, vi saranno davvero di grande aiuto.



La qualità delle texture in luoghi come questo è più che buona... Hallo, c'è qualcuno in casa?

E come non aggiungere un livello ambientato tra le casse di un magazzino? Personalmente mi ricorda tanto Doom 2.

Gli Uomini Serpente sono senza dubbio i nemici iniziali più duri d'abbattere: spruzzano veleno di continuo e sono immuni all'incantesimo "Trasforma in stivali"!

Siamo immersi nell'acqua fino alle caviglie, siamo circondati da Mostri Rospi (Puffi docet) e l'incantesimo "acqua, fuochino, fuoco" (d'accordo, non ricordo il suo nome, ok?) sta per devastare questo bel posticino... Che bella l'eresia!

END

TITOLO: *HALF LIFE*
SVILUPPATORE: *VALVE PER CENDANT SOFTWARE*
USCITA: *INVERNO*

Che ci crediate o no, era dai tempi di Blade Runner che non mi lasciavo coinvolgere così...

A cura di Stefano Silvestri

HALF-LIFE

VITE SPEZZATE

Ecco una sequenza tratta dall'intro del gioco: voi siete all'interno di questa teleferica e nel frattempo potete liberamente guardarvi in giro per vedere cosa accade attorno a voi.

Insegna l'esperienza che le cose più belle, nella vita, sono quelle che non t'aspetti: questo può valere per tutto, dall'amore al lavoro, e non c'è quindi motivo per cui il ludo elettronico debba farvi eccezione. Di Half Life ho visto pressoché tutto, a partire dalla presentazione fattami in un anonimo hotel di Atlanta in quel dell'E3 di due anni fa, fino ad arrivare al più recente ECTS. Screenshot, musiche e filmati hanno fatto capolino sulla nostra rivista, carta o Silver Disk che fosse, eppure, duole ammetterlo, non avevo capito di fronte a cosa mi stessi trovando. Accecato da Unreal e abbindolato dal futuro Kingpin, il mio occhio si era posato distrattamente sui monitor che esibivano il gioco pochi giorni fa a Londra, vedendo in Half Life un'originale total-conversion di Quake 2 e niente più. Poi m'è arrivata una beta giocabile e, permettetemi la frase, ho visto la luce.

Ho capito, infatti, che quello che fa del gioco dei Valve un capolavoro annunciato non è tanto l'engine piuttosto che qualche prelibatezza estetica di sorta, quanto piuttosto un'ondata di originalità che, di primo acchito, lascia esterrefatti.

Ho appena ucciso a sprangate una delle creature apparse dall'altra dimensione: questa foto ricordo vale per me come un trofeo...

Il gioco inizia con una lunga intro, con voi a bordo di una specie di teleferica su monorotaia, mentre dalla superficie scendete sempre più in basso, andando giù e giù ancora, quasi fosse la discesa di un girone dantesco, nei laboratori sotterranei della società per cui lavorate. Già da questa premessa si capiscono molte cose. Innanzitutto la sequenza d'apertura non è fatta col solito filmato digitalizzato ma è realizzata con l'engine stesso del gioco; che il team americano si sia ispirato a Brandon James, Dave Wieden e al loro Zerstoerer (tra l'altro apparso anche sul Silver Disk a suo tempo) non ci è dato saperlo, quello che ci interessa è il risultato finale, e cioè la prima intro, che io ricordi, in cui è possibile muoversi a piacimento per vedere quello che accade attorno a noi. So che potrà sembrare una cosa da poco, ma vi posso assicurare che sentire un'eccezionale musica di sottofondo (che tra l'altro vi ho messo sul CD in formato MP3, giusto per darvi un'idea), vedere i titoli di testa apparire sul monitor e avere la possibilità di interagire con l'ambiente circostante già fin dai primi passi, dà una sensazione di libertà d'azione difficilmente descrivibile. In fin dei conti, però, si è limitati a potersi muovere all'interno del vagone in cui ci si trova, direte voi. Ebbene, qui c'è la vera novità: l'intro supera i titoli iniziali e si prolunga anche per i successivi venti minuti di gioco.

Negli sparatutto che siamo abituati a conoscere, infatti, non solo la trama è un fattore

Questi mostri sparano fulmini tutt'intorno a loro come delle bobine di Tesla, però non sono particolarmente veloci e sul corto raggio tendono a rivelarsi inoffensivi: ricordatevi di queste mie parole quando li incontrerete...

Questa donna trasparente che vedete è l'assistente che, nella sezione di allenamento, vi insegnerà a prendere confidenza con la vostra tuta. Vi segnalo che con opportune combinazioni di tasti è possibile spiccare salti particolarmente lunghi o salti "rannicchiati", ideali per entrare al volo dentro tubi o condotte dell'aria.

Appena usciti dal laboratorio dove è avvenuto il disastro, constaterete quanto siano voraci le creature venute dall'aldilà: notate gli artigli conficcati nel torace e la bocca che si sta ingurgitando la testa del vostro collega. Una sprangata e non se ne parla più!

Una delle cose più spettacolari di Half Life è la collaborazione che avrete dagli altri personaggi; alcune volte saranno degli scienziati ad aiutarvi, altre saranno degli agenti di sicurezza. Nella foto, eccoci mentre a suon di fucilate abbiamo letteralmente incollato al muro un mostro particolarmente insistente...

Queste sono forse le creature più originali che abbia mai visto: in altre parole sono delle enormi bocche appese ai soffitti, pronte a mangiare la testa di chi incautamente tocchi il loro filo di bava.

secondario ma, per giunta, è un puro e semplice pretesto per iniziare a sparare fin dal primo livello di gioco. Si sa che gli alieni hanno invaso la Terra e che bisogna rispedirli al mittente, punto e basta.
In Half Life è diverso, perché una volta che la vostra discesa ai laboratori sarà finita, ad eccezione del vostro nome e cognome, voi non conoscerete nulla. Non saprete dove siete, perché siete lì e cosa dovrete fare: troverete solamente una guardia ad attendervi, la quale vi dirà che siete in ritardo per l'esperimento e che vi stanno attendendo giù al laboratorio. Nient'altro.
A questo punto inizierete a muovervi per la base sotterranea e, sorpresa, scoprirete che per la prima volta in uno shoot'em-up in soggettiva c'è la vita, quella vera: alla reception vi informeranno che c'erano una ventina di messaggi per voi ma che un crash del sistema li ha resi temporaneamente inaccessibili, dei colleghi vi saluteranno e altri vi ignoreranno; c'è chi si metterà a prendere a pugni il distributore delle bibite perché gli ha mangiato i soldi, chi se ne starà chiuso nella toilette e si schiarirà la gola quando proverete ad aprire la porta e chi leggerà un giornale nella pausa pranzo mentre si starà cucinando un pasto nel forno a microonde. Pensate addirittura che in alcune circostanze vedrete della gente confabulare dietro a delle spesse vetrate che separano il corridoio di passaggio dai laboratori in cui stanno: ebbene, se vi avvicinerete non solo sentirete il suono della loro conversazione uscire filtrato e ovattato dal vetro, ma questi, accorgendosi che li state spiando, smetteranno di parlare e inizieranno a guardarvi fintanto che non ve ne andrete.
A questo punto, stupiti dalla profondità che un titolo di questo genere riesce a manifestare sin dai primi minuti di gioco, vi ricordate che siete già in ritardo e che dovete recarvi al laboratorio, non prima di aver indossato una speciale tuta di contenimento che poi sarà la vostra fedele compagna per il resto dell'avventura. Cominciate quindi a gironzolare per i sotterranei finché non trovate un ascensore; scendete, passate un altro paio di locazioni, parlate con dei vostri colleghi e vi ritrovate finalmente di fronte al portale che conduce nella sala dove si terrà l'esperimento. Due scienziati si sottopongono al controllo della retina, la serratura si sblocca e vi ritrovate in un'enorme stanza dal cui soffitto, in posizione centrale, troneggia un gigantesco macchinario capace di produrre un fascio di energia ad altissima densità: al centro, in un pozzetto, v'è un campione di un materiale sconosciuto che dev'essere irradiato.

Lui mi si avvicina minaccioso, col suo squarcio palpitante nel torace. Io lo fronteggio col mio piede di porco. Mo' ce la giochiamo...

In Half Life, così come in Hexen2, è possibile distruggere quasi tutto quanto appaia su schermo. I distributori di bibite non fanno eccezione. Così, magari, posso anche rubarmi le monetine...

L'esperimento inizia e sembra procedere per il meglio, finché via microfono non vi ordinano di esporre al fascio d'energia dell'altro materiale: lo farete e questa sarà la causa dei vostri mali. La luce nella stanza diventerà verde fluorescente e nell'aria cominceranno a verificarsi delle esplosioni che causeranno degli squarci dimensionali da cui usciranno mostri di indicibile malvagità. Poi uno scoppio più forte degli altri, il buio riempito solo dal vostro respiro e dal battito del vostro cuore, poi un flash e un mondo di bolle d'acqua che viaggiano nel cielo e strane creature che si abbeverano in un torrente, poi ancora un flash, il buio di nuovo, e adesso un solo fascio di luce che illumina dei mostri disposti in cerchio che vi guardano, quindi un altro flash e infine il vostro ritorno alla realtà.
Il laboratorio è distrutto, fuori uno scienziato tenta un disperato massaggio cardiaco per rianimare una guardia e voi vi ritrovate feriti, disorientati, non marine spaziali armati fino ai denti ma semplici

Half Life è infarcito di finezze quali raggi laser che si muovono all'impazzata e che bruciano in tempo reale le pareti che colpiscono. Se poi vanno a finire sul cadavere di un agente di sicurezza, il risultato è quello che potete vedere qui di seguito...

Siamo appena stati centrati dalle scariche elettriche emesse da dei mostri particolarmente agguerriti: il trapezio rosso è un segnale della nostra tuta che ci avvisa che abbiamo accusato un duro colpo.

ricercatori disarmati senza una meta, soli ad affrontare un'orda di entità mostruose venute da chissà dove. Entusiasmante.
Come avrete avuto modo di capire quindi, Half Life è quanto di più cinematografico e meglio sceneggiato possiate trovare attualmente in circolazione, ovviamente nell'ambito degli sparatutto in soggettiva. La definizione di arcade gli va stretta, ponendosi a metà strada tra lo shoot'em-up e l'avventura; volendo tentare un pindarico paragone, potremmo quasi definire il gioco dei Valve come un incrocio tra Quake 2 e Resident Evil, visto che le creature con cui vi troverete ad avere a che fare, ve lo assicuro, non hanno nulla da invidiare a quelle di casa Capcom e, anzi, in alcuni casi mostrano numerosi elementi in comune.
Ovviamente però, per quanto un avvio come questo significhi già partire col piede giusto, un titolo così ambizioso non può trascurare la parte tecnica, che pertanto mi appresto qui a descrivervi. La prima cosa di cui si potrebbe parlare sono i livelli: se sotto il profilo del level-design siamo di fronte a un titolo che merita numerosi riconoscimenti, mentre esteticamente non ci si deve attendere nulla di trascendentale, visto che l'engine di Quake 2 non è a mio avviso il meglio che ci sia in circolazione, non si può non parlare dell'originale scelta operata dai Valve. Anziché infatti progettare la solita trentina di grosse sezioni entro cui abitualmente si snoda il gioco, al di là dell'Atlantico hanno pensato bene di realizzare un centinaio di livelli, tutti però particolarmente piccoli. La sensazione che si ha dopo pochi minuti è allora quella di trovarsi in un ambiente "continuo", che non finisce mai; si esce in altre parole dall'impostazione alla Doom della serie di livelli per arrivare a quella che è la summa di una tendenza in atto da anni, e cioè la realizzazione di un unico grande scenario. Un altro vantaggio di questa scelta è che la quantità di dati che i PC devono mandare in memoria è ovviamente minore, rendendo allora possibile far girare Half Life anche su macchine dotate di soli 16MB di RAM; ovviamente in questi casi non è che ci si debbano attendere risultati miracolosi, ma fa piacere vedere che ogni tanto il progresso si accompagna all'ottimizzazione dell'hardware richiesto.
Sempre a tal proposito credo siano da notare altre finezze tecnologiche del gioco quali uno speciale sistema di renderizzazione delle locazioni, tale per cui non sarà necessario possedere una scheda accelerata per poter visualizzare delizie quali effetti luminosi, trasparenze ed effetti di sfocatura; è ovvio che se possedete una scheda che sfrutti le Open-GL o le Direct 3D è meglio, però credo che questa puntualizzazione renda bene l'idea della cura riposta nella realizzazione del programma.
Un altro fattore determinante per quanto riguarda questo genere di giochi sono anche i nemici che ci si trova ad affrontare: questi devono essere convincenti sotto il profilo del character-design e, soprattutto, devono essere gestiti da un'intelligenza artificiale che ci renda orgogliosi di essere riusciti a farli fuori. Queste due caratteristiche devono essere presenti contemporaneamente e ben bilanciate, altrimenti si corre il rischio di fare come in Unreal, dove i nemici sanno il fatto loro ma non riescono minimamente ad apparire minacciosi (almeno per me), al contrario di quelli di Doom o di Quake 2 che però non si dimostrano particolarmente ostici. Ebbene, anche sotto questo punto di vista posso dire che Half Life viene promosso a pieni voti: sotto il profilo tecnico, il numero di poligoni di cui sono composti e le texture che li ricoprono sono decisamente ragguardevoli, e a ciò si aggiunge un sistema di animazione del loro scheletro virtuale che fa sì che qualunque

E sì che c'era anche scritto di non usare l'ascensore in caso di incendio! Adesso questi poveretti si schianteranno al suolo e sarà tutta colpa mia!!!

Siamo faccia a faccia con un marines: lui ha aperto il fuoco per primo, ma il mio fucile a pompa è puntato dritto sulla sua iride. Immaginate come andrà a finire?

Ogni tanto vi capiterà di girare l'angolo e di trovarvi di fronte a scenette come questa, dove generalmente ci sono dei mostri che si stanno cibando dei vostri colleghi. Dei tocchi di classe che contribuiscono ad aumentare l'atmosfera del gioco...

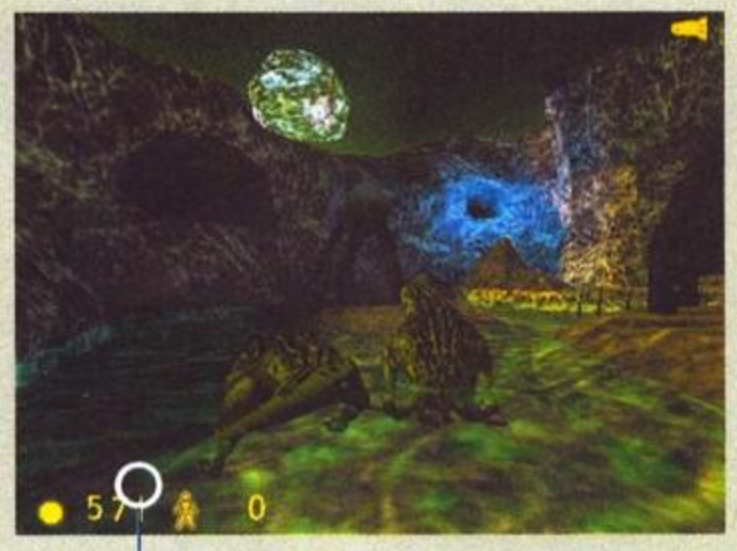
Un'altra cosa che colpisce di Half Life è la varietà delle situazioni che ci si trova ad affrontare: alle volte si combattono mostri nei sotterranei, altre invece dei militari in locazioni all'aperto.

Siamo bloccati da questo cavo dell'alta tensione che ci impedisce di proseguire: che la grata sulla destra rappresenti una via d'uscita?

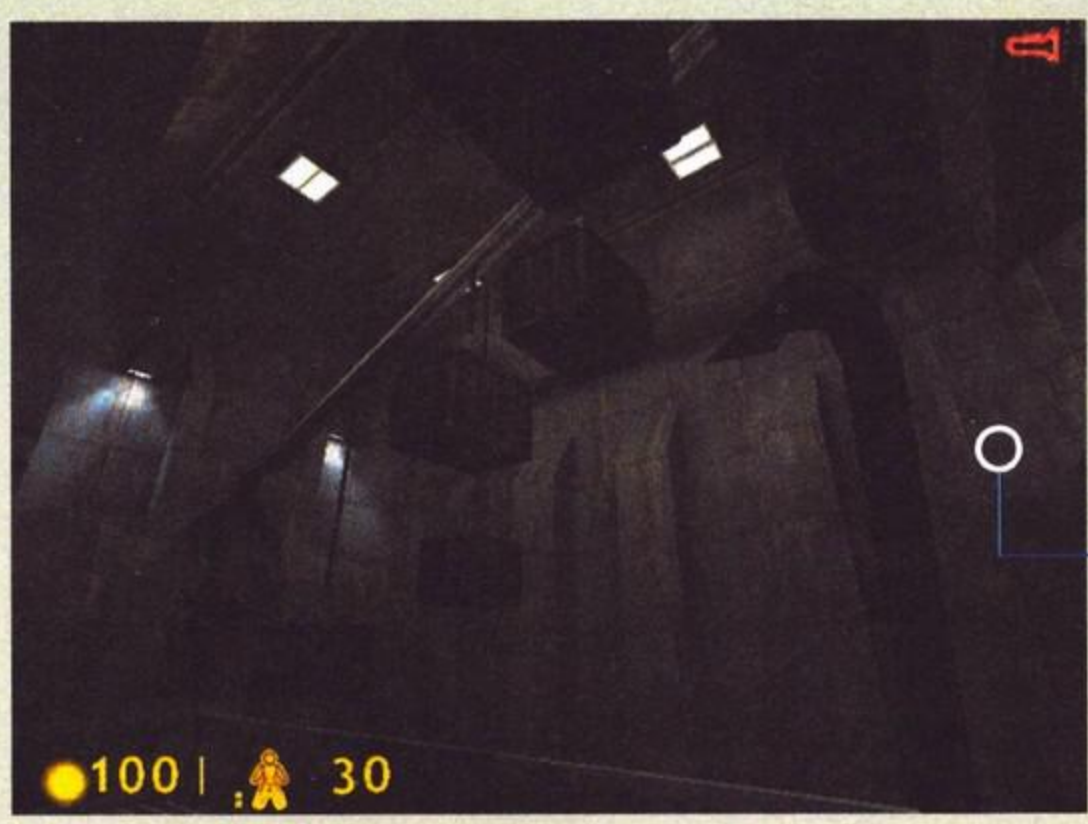
Uhmmm... una stanza piena d'acqua e un cavo dell'elettricità che vi penzola dentro. Sarà meglio cercare l'interruttore saltando di tavolo in tavolo

Morte e distruzione. Col mio mitragliatore ho appena fatto saltare in aria dei barili esplosivi che hanno fatto a pezzi un mitragliatore automatico e un mostro che ci stava minacciando. Notate i bossoli stanno ancora uscendo dalla mia arma.

cosa su schermo si muova con notevole realismo. Per quanto riguarda l'aspetto esteriore devo dire che i mostri che sono riuscito a incontrare finora si sono dimostrati tutti particolarmente azzeccati, ma quello che più mi titilla è il fatto che proseguendo nel corso del gioco ci si trova ad avere a che fare anche con esseri umani che cercheranno di sbarazzarsi del sottoscritto: già, perché si dà il caso che noi si sia gli unici sopravvissuti al disastro del laboratorio e che la compagnia per cui lavoravamo abbia deciso di eliminare ogni superstite per evitare spiacevoli testimonianze. Per la prima volta quindi ce la giocheremo (Nikazzi docet) sia con mostri sia contro esseri umani, e la varietà delle situazioni che si verranno così a creare non credo trovi paragoni con altre produzioni del settore.
Passiamo allora a parlare dell'intelligenza artificiale di Half Life: ebbene, anche in questo caso tanto di cappello ai Valve. Se i mostri infatti si dimostrano temibili ma in fin dei conti non particolarmente impegnativi, ben altro discorso meritano le teste di cuoio che vi troverete ad affrontare più avanti nel gioco. La loro intelligenza è semplicemente spettacolare ed entrare in una stanza e vederne 4 o 5 all'opera fa tornare alla mente le scene viste in numerosi film di guerra. Mi è capitato di trovarmi in un magazzino pieno di grosse casse di legno al cui interno vi era un'alta densità per metro quadro di agenti speciali pronti a tutto pur di farmi fuori. Innanzitutto questi hanno cominciato a tirarmi delle bombe a mano calcolando, stupore!, il rimbalzo delle stesse sulle casse: questo ha fatto sì che io potessi essere colpito anche da avversari che non fossero entro la mia visuale e tutto ciò mi sembra indubbiamente strabiliante. Ma il bello è stato assistere a un soldato che, doppio stupore!, copriva due suoi commilitoni mentre questi ricaricavano i loro fucili a pompa. Infine, mi ricordo ancora di due marines che mi correvano incontro appaiati, con tra di loro una colonna: ebbene, quando io sparavo a uno, questi passava da un lato all'altro della colonna e lo stesso faceva il suo compare, col risultato che la metà dei colpi che sparavo finivano sul pilone e che quando miravo a un soldato l'altro mi colpiva a sua volta. Dannatamente difficile, ma esaltante!
Accennavo poco fa al fatto che i militi avversari debbano ricaricare le loro armi: anche questa è un'ulteriore peculiarità di Half Life che, pur non essendo propriamente il primo ad adottare questo sistema (fu Outlaws il precursore), è comunque buon secondo. Tale operazione non sarà propriamente facile, dato che si renderà necessario usare un tasto diverso da quello che altrimenti si usa per sparare, ma indubbiamente conferisce maggior realismo a un gioco che, stando a quanto ho visto, mette a disposizione un arsenale particolarmente realistico. Scordatevi quindi fucili al plasma, rail-gun, Flak Cannon e minigun: qui i nemici li si raddrizza a suon di piedi di porco, pistole, fucili a pompa, bombe a mano, mitra, lanciarazzi e compagnia bella. Volete mettere la soddisfazione?
Un'altra finezza è data da un diverso puntatore a seconda dell'arma: quelle ad ampio raggio ne hanno uno più esteso (indicante l'area che verrà investita dalla loro forza distruttrice), rispetto a quelle a raggio ristretto (la pistola, ad esempio), caratterizzate da un puntatore alquanto ristretto. Questa funzione è disattivabile in favore di un solo puntatore (per chi ama la vita semplice), ma mi sembrava giusto parlarvene.
Tutte note positive, dunque? Parrebbe di sì, non fosse che, a cercare il pelo nell'uovo, l'engine di Half Life non brilla per fluidità, che l'arco descritto dalle bombe a mano è a mio avviso troppo ampio (col risultato che nove volte su dieci la bomba prenderà il soffitto o non passerà dalla porta, centrando lo stipite) e che il personaggio di Gordon (come vedete anche dall'immagine in apertura dell'articolo) è in fin dei conti uno scienziato di mezza età e che giocare in deathmatch contro un cinquantenne brizzolato e con la barba potrebbe provocare uno scarso appeal.
Comunque sia, resta il fatto che al momento Half Life, per quanto ho potuto vedere, è per me il migliore nel suo genere: non ci sono Unreal o Quake2 che tengano, perché un gioco nel quale per i primi trenta minuti non succede nulla, si è senza armi, non c'è nessuno da far fuori eppure è divertente e cattura l'attenzione oltre ogni aspettativa, è senz'altro un capolavoro..



Durante l'esperimento che condurrete, si verificherà un'esplosione che per pochi secondi vi metterà in contatto con la dimensione parallela da cui arriveranno i mostri che poi dovrete affrontare.



Half Life non è solo uno shoot'em-up, ma alle volte è anche un platform: nella circostanza specifica, già capite che per proseguire nel gioco dovrete destreggiarvi tra le casse appese al soffitto...

Consulta il CD-Rom allegato
e troverai il catalogo completo
MEDIALINE !

MEDIALINE

vendita per corrispondenza

Tel. (06) 61521951
Fax (06) 61529063
http://www.medialine.it
e-mail:service@medialine.it

PER ORDINI ON-LINE CONSULTA IL SITO!

GIOCHI...

Contattaci per informazioni o aggiornamenti !

Roland Garros '98	£. 64.900
Flight Simulator	£. 116.000
Age of Empires	£. 89.000
Cart Precision Racing	£. 89.000
Blade Runner	£. 89.000
Starcraft	£. 84.900
Final Fantasy	£. 84.900
Tomb Raider II	£. 84.900
SuperSpy	£. 66.900
Croc - legend of the Gobbos	£. 79.000
F22 Raptor	£. 89.000
Longbow 2	£. 89.000
NBA Live '98	£. 79.000
The need for Speed II spec. ediz.	£. 89.000
Wing Commander Prophency	£. 89.000
World Cup '98	£. 89.000
The Course of Monkey Island 3	£. 89.000
Rebel Assault + Yoda Stories + sws	£. 43.900
Abe's Odysse (Oddworld)	£. 89.900
Star Trek S.F.A.	£. 79.900
Colin Mc Rae Rally	£. 79.900
Unreal	£. 79.900
Wipeout 2097	£. 60.000
La pantera Rosa in Abracadabra	£. 69.000
Heart of Darkness	£. 69.000
Micromachine V3	£. 89.900

R.S.V.P.	£. 89.000
Il Re delle Scimmie	£. 62.900
Dali	£. 80.000
La Valle dei Templi 2500 anni fa	£. 70.000
Freakstein	£. 70.000
L'isola della Scienza	£. 70.000
Music Park	£. 62.900
Michelangelo	£. 11.900
Botticelli	£. 11.900
Leonardo da Vinci	£. 11.900
Viaggio in Egitto	£. 11.900
Viaggio in Italia	£. 11.900
Viaggio in Francia	£. 11.900
I Medici	£. 11.900
La Filosofia dei Sogni	£. 11.900
La grande storia del Giro d'Italia	£. 11.900
Max e il fantasma del Castello	£. 11.900
Max e la formula segreta	£. 11.900
Tillo - Il primo giorno di scuola	£. 11.900
Alone in the Dark 2	£. 11.900
The Action Games Collection	£. 11.900
Virtual Strip Poker	£. 11.900
I viaggi erotici 1900	£. 89.000
I viaggi erotici 1925	£. 89.000
Virtual Inseminator	£. 62.000
Da Marconi ad Internet	£. 54.000
Vinci tutto	£. 109.000

L'800	£. 319.000
Il '700	£. 319.000
Il '600	£. 319.000
Il '500	£. 319.000
Gauguin	£. 26.900
I Grandi Musei d'Europa vol.1,2	£. 49.000
Il Grande Louvre vol.1,2	£. 49.000
Il Prado	£. 49.000
Museo d'Orsay	£. 49.000
L'Erotismo nell'arte	£. 49.000
Encarta 98	£. 189.000
Zanichelli 98 + Zingarelli	£. 155.000
Le macchine di Leonardo	£. 56.000
Grande Atlante del Corpo Umano	£. 82.000
Dei, Mostri ed Eroi	£. 39.000
Le Grandi Battaglie	£. 39.000
Le Grandi Civilta 1	£. 39.000
Le Grandi Civilta 2	£. 39.000
Come ci vestivamo	£. 29.000
L'eta del Rinascimento	£. 29.000
L'eta del Medioevo	£. 29.000
Che Guevara	£. 39.000
Enciclopedia Medica	£. 79.000
I Dinosauri	£. 79.000
Viaggio al centro della terra	£. 79.000
Mosè-Il profeta della liberta	£. 116.000
I segreti delle Piramidi	£. 62.900

Viruscan	£. 112.000
Front Page 98	£. 339.000
Money 98	£. 135.000
Norton Utilities 3.0	£. 152.000
Norton antivirus 4.0	£. 90.000
Winfax pro 8.0	£. 212.000
I tesori del Nilo	£. 80.000

Master Clips 75.000	£. 90.000
Master Clips 202.000	£. 159.900
Guida mult. Internet	£. 59. 000
Tell me More 1	£. 118.000
Tell me More 2	£. 118.000
Tell me More 3	£. 118.000
Santazia	£. 62.900

Parle-moi encore 1	£. 118.000
Parle-moi encore 2	£. 118.000
Dime mas 1	£. 118.000
Dime mas 2	£. 118.000
Language assistant	£. 189.000
Enzälh mir mehr 1	£. 118.000
Enzälh mir mehr 2	£. 118.000

Atlante d'Italia 98	£. 79.000
Paris-visita virtuale	£. 89.900
Cuba	£. 53.900
Cina	£. 53.900
Le grotte di Mogao	£. 62.900
Il palazzo imperiale	£. 62.900
Le citta del mondo	£. 71.900

VIAGGIO IN	
Spagna	£. 29.900
Gran Bretagna	£. 29.900
Porte d'Oriente	£. 29.900
Mediterraneo	£. 29.900
Giappone	£. 29.900
Grecia	£. 29.900
Portogallo	£. 29.900

Tutti i titoli (Pal-Jap-Usa) e gli accessori ai prezzi più bassi !!!

PlayStation

...O NON GIOCHI

Per acquistare telefona, manda un fax, spedisci il coupon o invia una E-mail

OFFERTE SPECIALI !

VENDITA AI MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI-TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI-VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

MEDIALINE-CASELLA POSTALE 9028-00166 ROMA AURELIO

Il coupon sarà valido solo se provvisto del numero di telefono

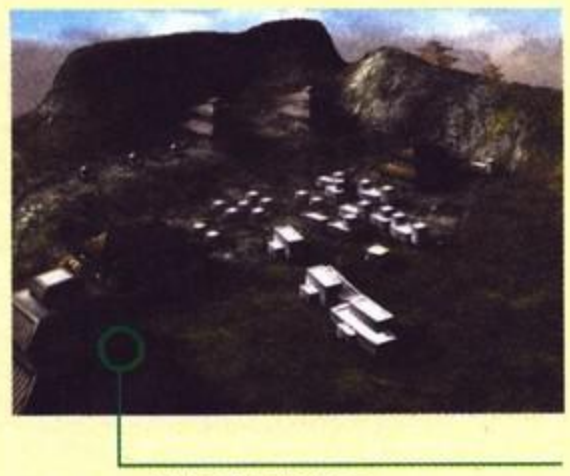
cognome e nome ..... via ..... n. ..... città ..... prov. ..... c.a.p. .....

tel. ..... titolo ordine ..... prezzo ..... spese di spedizione postale £. 9000 ☐ pagherò al postino in contrassegno ☐

Tutti i prezzi sono IVA inclusa !

Contrariamente a quanto sospettava il Silvester, il Bossetti non si è trasferito definitivamente nelle isole caraibiche, perciò è pronto a narrarvi nuovamente le vicende del nostro dinamico gruppetto di programmatori inglesi...

Alleluia! Settimana scorsa siamo arrivati a una fase estremamente importante dello sviluppo di Black & White; dopo aver ricevuto ogni genere di sollecitazioni, suggerimenti e molestie da parte di Mark Webley, Peter ha acconsentito a redarre un documento sulle specifiche di progettazione, il testo definitivo relativo al funzionamento del gioco. Black & White esiste finalmente su carta e non è più una mera collezione di idee presenti nella testa dei programmatori e dei grafici.
Per quanto mi riguarda, l'evento è da celebrare con una festa: prima di questo documento, non c'era alcuna "bibbia" su cui lavorare e le caratteristiche potevano venire, come spesso accadeva, stravolte completamente. Intere settimane di lavoro dei programmatori o dei grafici venivano spesso rese completamente inutili nel caso in cui fosse introdotta un'idea migliore e più ambiziosa della precedente. La creazione di un tale documento significa l'abbandono della fase di progettazione in favore di quella di costruzione, una sorta di passaggio delle consegne ai programmatori e ai grafici, che ora dovranno assemblare il tutto. Peter odia questa fase dello sviluppo del gioco, poiché descrivere ogni aspetto del titolo su carta è incredibilmente tedioso; soprattutto, dopo la redazione del documento si perde quella spontaneità che caratterizza la prima fase di progettazione del gioco, poiché le nuove idee



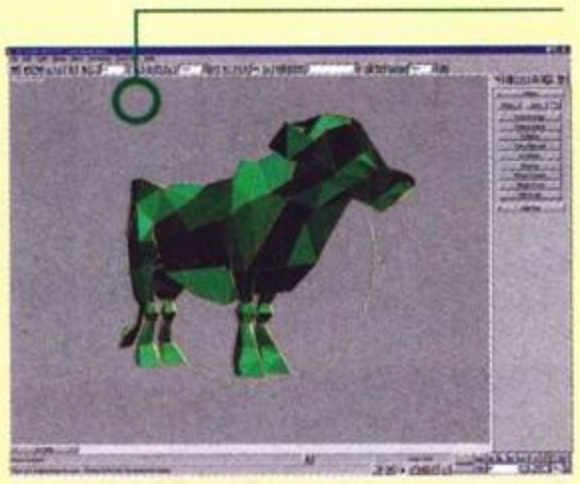
Un'ambientazione orientaleggiante per una delle possibili civiltà di gioco.

non devono essere in contrasto con le specifiche già accettate. D'altro canto, se non si facesse così Black & White non potrebbe mai essere completato.
Il testo contenente le specifiche tecniche è fondamentale per il progresso del gioco; ciò significa che Peter, ora, può finalmente andare a casa e lasciare il lavoro al resto della squadra.
Naturalmente, la faccenda non è così semplice e non è nemmeno vero che Peter è stata l'unica mente dietro al gioco; piuttosto, il progetto ha beneficiato delle idee di tutti noi, idee spesso sorte durante la conversazione spicciola. Nel giro di poco tempo, ognuno si è appassionato a un particolare aspetto del gioco e il progetto è andato avanti quasi senza che ce ne accorgessimo.
Il lavoro più utile per fare il punto della situazione riguardo alle nuove proposte è stata una maratona settimanale di Mark Webley, durante la quale ha intervistato ognuno di noi; l'idea era quella di creare un elenco contenente tutte le idee sul gioco. Dopo cinque giorni, avevamo prodotto un plico cartaceo in cui erano contenuti i suggerimenti sulle creature, sugli incantesimi e sulle tribù. A quel punto, Mark ha assemblato il tutto, ottenendo un documento ordinato e leggibile.
Una volta provammo a riunirci a casa di Peter per fare il punto della situazione: fu una serata memorabile. All'arrivo, scoprimmo anzitutto che erano stati sistemati un po' ovunque dei cancelli controllati dalla distanza; malgrado l'immagine pubblica di Peter sia quella di un guru dei computer, con l'elettronica non ci azzecca proprio, al punto da non sapere nemmeno come diavolo funzionassero quei cancelli. Il risultato fu il suo pestare furiosamente sui tasti di controllo, mentre noi assistevamo all'apertura pressoché casuale di tutti i cancelli. Fu all'arrivo del nostro musicista, Russel Shaw, che scoprimmo il loro segreto: essi si aprivano non appena una macchina si portava nelle loro vicinanze. Un bel sistema di sicurezza, non c'è che dire.
Il direttore tecnico Tim Rance e il grafico Jamie Durrant erano già in loco, ance se quest'ultimo risultava irreperibile. Il perché è presto detto: i due si erano sfidati in una gara al vogatore e Tim aveva ottenuto agevolmente la vittoria; dal canto suo, Jamie non era abituato agli sforzi fisici e al termine della competizione dovette riprendersi stando sdraiato su un letto per una ventina di minuti.
La serata iniziò con fiumi di birra e qualche mano al nostro gioco di carte preferito, "Und Tschuss"; in seguito, come potrete immaginarvi, l'alcool avrebbe cancellato qualunque traccia di contributo degno di tal nome, perciò qualcuno suggerì saggiamente di iniziare a lavorare intanto che eravamo ancora tutti sobri. Quale fu la discussione che ne seguì? Beh, giudicate voi.

"Bene", esordì Peter. "Cominciamo dal principio. Quale volete che sia l'obiettivo del gioco?".
"Beh", replicò Mark Healey, "è un po' come quando vedi un film e lo trovi bello perché coinvolge degli aspetti della tua vita personale. Ecco, noi Black & White lo vogliamo così. A proposito: è quello il nome del gioco?" (non fateci caso alla domanda di Mark... Rimane sempre un tipo un po' strano, dopotutto).
"Okay", disse Peter, "e cosa volete vedere sullo schermo?".
"Hey", proruppe Russel, folgorato da un'idea, "che ne dite? Possiamo modificare l'apparenza del gioco a seconda di chi si comanda: se si sceglie il cattivo, i territori perdono il loro colore, fino a diventare bianchi e neri; se si sceglie un mago buono, il mondo diventa colorato".
"Buon'idea", disse Peter, "mi piace!".
"Anche a me", confermò Jonty Barnes. "A proposito, possiamo parlare un minuto sugli incantesimi?".
"Okay", replicò Peter. "Ma prima, ditemi, ne siamo sicuri? Vogliamo farlo davvero?".
"Cosa?".
"Entrare nella creatura, andare in prima persona".
"Wow", esclamò Mark Healey, battendo i piedi per terra. "Sarà come un gioco di... di realizzazione personale. Tu crei, allevi il tuo piccolo nel modo che vuoi, dopodiché entri nei suoi panni. Mi piace. È, come dire, fottutamente divertente!".
Tutti erano d'accordo. L'eccitazione era alle stelle. "Sì, divertente!".
Jonty fu il primo a soffiare nel collo della sua bottiglia, producendo uno strano suono. Di lì a poco fu seguito da Mark, poi da Paul e Jamie e infine da tutti: i suoni prodotti erano in armonia perfetta e ognuno era completamente preso dal ritmo.
"Dobbiamo registrare su nastro l'orchestra", propose Jonty.
Peter balzò in piedi e si aggirò per la casa cercando qualcosa per registrare la musica; l'uomo che possiede tutto non aveva niente utile all'uopo. Per fortuna, passò di lì un suo amico che aveva con sé il suo laptop in modo da poter utilizzare il Registratore di suoni di Windows (eravamo a quel punto!); tuttavia, per far spazio sull'hard disk doveva cancellare la copia piratata di Titanic, mentre Peter aveva trovato pieno anche il suo minidisc. Naturalmente, non trovò altri dischetti, ma alla fine ne spuntò fuori uno dal nulla – a quel punto, però, l'orchestra aveva esaurito tutto il suo abbrivio e diversi "musicisti" erano ormai esausti per lo sforzo.

"Beh! È stato veramente divertente!", sospirò Jonty. "Ma possiamo parlare degli incantesimi?"
"Okay, parliamone", acconsentì Peter, "ma prima pranziamo. E sotto con le frittelle!".
Erano ormai le 11 di sera e tutti noi ci ritirammo in cucina per mangiare una gallina con patate al forno. Ma niente frittelle, poiché la governante di Peter era andata a casa e nessuno di noi sapeva come farle.
Ritornammo dunque nel salotto, dove scoprimmo che il lettore di minidisc stava registrando il silenzio da 40 minuti.
Quando ci sistemammo, Jonty tentò di nuovo: "Possiamo parlare degli incantesimi?".
Finalmente, riuscì nel suo intento e vennero fuori dei suggerimenti interessanti. L'idea più innovativa era di Russel, che suggerì di poter evocare gli incantesimi disegnando con il mouse un simbolo sullo schermo. Ad esempio, per lanciare una magia di fuoco, bisognava disegnare un cerchio col mouse per far comparire un cerchio di fuoco; per creare un vortice era sufficiente roteare il mouse in modo da ricreare la sua forma e così via.
Mark Healey ebbe l'idea di rendere il puntatore del mouse simile alla mano di un

Siamo ancora in tempi di vacche magre, per quanto riguarda vere immagini di gioco.



Il mostrone qui raffigurato sembra ancora piuttosto "finto", ma fa comunque il suo effetto...

mago: mediante un'opportuna programmazione, sarebbe stato possibile farla comportare secondo le leggi della fisica, cosicché le dita si sarebbero mosse lungo lo schermo in modo realistico.
A questo punto, Mark Webley ricominciò a soffiare nella sua bottiglia di birra e, nel giro di pochi secondi, l'orchestra era ricominciata. Questa volta, il risultato fu registrato su minidisk e Jamie insistette per mettere il file sul nostro sito web. Io rabbrividii: chi diavolo sarebbe mai stato interessato ad ascoltare un gruppo di ubriaconi che producevano dei suoni con le bottiglie? Per fortuna, l'idea fu presto accantonata.
"E ora", disse Peter, "cucinerò delle frittelle. C'è qualcun altro che le vuole?"
"Non sappiamo fare la pasta!", gli ricordò Tim.
"Uhm, è vero".
"Sapete chi ha inventato le frittelle?", proruppe Mark Webley. "Anzi, che ci importa? È tipico degli americani fare un lavoro migliore. Noi abbiamo il giorno delle frittelle una volta all'anno, ma poi arrivano gli Yankees, che le hanno a colazione, ogni giorno! Ecco il modo per sfruttare le frittelle. Perché non lo facciamo noi?".
"No, sbagli", disse Peter con autorità. "Non le abbiamo inventate noi le frittelle; lo sapevate che provengono da Sumatra?". Tutti seguirono con attenzione la narrazione di Peter e il suo racconto sulla prima frittella mai cucinata nella storia. Il racconto suonò plausibile fino a che egli non cercò di sostenere che la ricetta della frittella originale derivava dal Pudding dello Yorkshire, un piatto notoriamente inglese. La platea rumoreggiò con indignazione.
"Stai dicendo stupidate, Peter", lo derise Jonty. "Le frittelle sono inglesi e tu ti riferisci alle crepes. O forse no...".
Mark Healey si abbandonò sulla sua sedia. "Sono esausto. Chi vuole fare una passeggiata nel bosco?".
La casa era ormai invasa dal fumo e tutti optarono per un po' di aria fresca, dirigendosi immediatamente all'esterno dell'abitazione.
Ma c'era un problema: era buio pesto e non si vedeva un tubo. Tutti si avviarono cautamente sopra un ponte che attraversava un laghetto. Solo Peter e Mark sapevano dove andare, pertanto si portarono avanti per disseminare delle trappole qua e là. Dal canto nostro, ci avviammo formando una specie di colonna, in cui ognuno era collegato all'altro tenendo la sua maglietta. Mark balzò da dietro un albero, facendo urlare qualcuno, mentre Peter cercò di farci finire nel lago. Incredibilmente, nessuno ci cadde dentro. Alle quattro e mezza, la festa era finita, ma nessuno andò al lavoro la mattina seguente. Per lo meno, ci era venuta qualche idea da inserire in Black & White.

The .LHX Files © 1998 Steve Jackson

END

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I NEGOZI IN ITALIA

- BOLOGNA VIA VELA 12/2
- BOLOGNA VIA MURRI 39/C
- FERRARA VIA GARIBALDI 120
- PAVIA VIA CALATAFIMI 6
- FIRENZE VIA DEI PUCCI 1/D NEW
- FORLI' C.SO DELLA REPUBBLICA 180
- MODENA VIA EMILIA EST 17
- PARMA VIA SAVANI 14/L
- VERONA VIA PITAGORA 12

Vendite per corrispondenza

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE NEI NEGOZI
INTERNET: http://www.computerone.it

CALCIOMANAGER

Con un ritmo estremamente veloce, tante opzioni che danno una giocabilità dall'apertura massima, una grafica 3D animata divertente e realistica Calciomanager È il gioco che mette la parola definitiva alle simulazione di calcio manageriali. In Calciomanager, lo scopo del giocatore È di farsi assumere come manager (allenatore e/o direttore tecnico) di una squadra del campionato italiano o estero, e quindi portare la societa' ai vertici della classifica e alla vittoria nei maggiori tornei. Tutti i giocatori, tutte le squadre, tutti i nomi originali, gli stadi, le tifoserie possono essere scelti o creati a piacimento: un potentissimo editor vi permettera' di creare la vostra squadra personale, potrete modificare anche il piu' piccolo particolare, dal nome dei giocatori alla capienza dello stadio, dai rivali delle proprie tifoserie al nome dell' allenatore in seconda. In piÊ, basta alzare la cornetta del telefono per ampliare il personale, organizzare incontri amichevoli, tenere rapporti con la tifoseria e tentare la fortuna all'ufficio scommesse. Tutto, ma proprio tutto È possibile con Calcio Manager, dalle negoziazioni per comprare la propria prima squadra di calcio alla crescita personale passando per le azioni illegali, Calcio manager È tutto quello che avete sempre sognato. Da 1 a 4 giocatori * Un totale di 13 divisioni in 5 nazioni * Tutte le competizioni nazionali e internazionali. * Le ultime normative calcistiche * Numerose strategie tattiche e di allenamento. * Pianificazione delle energie in vista dell'intera stagione. * Possibilità di affidarsi a soluzioni illegali (corruzione e sabotaggio) * Massimo realismo con scene di calcio proprio come in televisione grazie ad una grafica 3D realistica che comprende piÊ di 15 000 sequenze animate. * Numero di scene vizualizzate durante la partita selezionabile a proprio piacimento. * PiÊ di 100 caratteristiche * opzioni infinite grazie ad un potente editor per creare squadra, giocatori e perfino lo stadio! COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95 **74.900**

Conflict Freespace: The Great War

Dalla Interplay questo nuovo gioco di strategia ambientata nello spazio. Oltre 30 missioni per singolo giocatore e 20 missioni per il gioco in multiplayer. 3 specie ognuna delle quali con caratteristiche, armi, navi spaziali e tattiche diverse. Oltre 40 filmati ti appariranno in tempo reale con effetti luce incredibili, con animazioni veramente realistiche. Potentissimo editor interno per creare o personalizzare ogni missione interstellare. Possibilita' di gioco in multiplayer fino a 12 giocatori via rete e Internet (si possono inviare messaggi vocali in tempo reale fra i vari giocatori). R.H. Pentium 133Mhz (raccomandato P200Mhz) + 32 Mb ram + Win.95. Supporta le schede accelerate 3DFX. **89.900**

Deathtrap Dungeon

Nella città di Fang il tremendo drago Melkor ha preso possesso del labirinto sotterraneo e sta terrorizzando e uccidendo tutti coloro che abitano nelle vicinanze della sua tana...Impersona una temibile assassina o un valente guerriero e cimentati in una discesa verso il regno degli inferi popolati da demoni, diavoli, malvagi guerrieri e decine di altri temibili avversari. Affronta terribili battaglie e scopri favolosi tesori ed armi potenti...Riusirete trovare e sconfiggere Melkor prima che lui trovi voi? Un grandioso ambiente 3d addirittura migliorato rispetto a quello di Tomb Raider II. Oltre 55 tipi di nemici ognuno con abilità e poteri differenti. 10 Lunghissimi livelli da esplorare usando la visuale in prima o in terza persona. Grandiosi effetti di luce per un grafica 3d fluida e dettagliata. Supporta scheda acceleratrice 3DFX. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 100 (Raccomandato P166 MMX) + 16Mb (Raccomandati 32Mb) + Win95. **99.900**

Fields Of Fire

Un fantastico gioco di ruolo ambientato durante i conflitti americani del 1700. Oltre 40 unici personaggi ognuno dei quali si evolve nel corso del gioco acquisendo esperienza, nozioni e forza. Oltre 30 missioni strategiche con possibilita' di essere giocate insieme nella modalita' Campagna. Combattimenti in tempo reale e fasi tattiche a turni. Possibilita' di gioco in multiplayer fino a 4 giocatori via Modem, Internet e rete locale. R.H. Pentium 100 + 16 Mb + win 95 o 98. **94.900**

Final Fantasy VII

Una malvagia e potente corporazione sta lentamente consumando la vita del pianeta, nel suo sogno di dominare l'universo. Un piccolo manipolo di ribelli, noto come AVALANCHE, ha pero' giurato di arrestare questo malefico progetto di oppressione. Voi impersonate Cloud Strife, un ex soldato della malvagia corporazione Shirna, che si e' unito come mercenario alla Avalanche, restando poi invischiato in un'epica avventura dove amicizia, amore e battaglia tra il bene ed il male si intrecciano. Esplorate enormi e meravigliose locazioni, in questa strabiliante avventura che oltrepassa i limiti del reale. Oltre 60 minuti di sequenze animate. R.H. Pentium 133(richiede scheda acceleratrice 3dfx) oppure Pentium 166 (scheda acceleratrice NON obbligatoria), 32 Mb ram, 250 Mb spazio libero su HD. Manuale IN ITALIANO **99.900**

Flight Simulator 6/98: Action Scenery

Finalmente la possibilita' di animare e controllare uno scenario per Flight Simulator 95/98. Potrai animare e gestire auto, navi, elicotteri e aerei indipendentemente dalla tua simulazione di volo. Tutto questo e' ottenibile con un semplice editor con grafica chiara e semplice. Possibilita' di interagire nei comandi tra un veicolo e l'altro. R.H. Pentium 100Mhz + 16 Mb ram + Win.95/98. Richiede la versione originale di Microsoft Flight Simulator 95/98. **84.900**

Flight Simulator 6/98: Airliner 98

Add-on per Flight Simulator 95 e 98 contenente ben 24 diversi tipi di Boeings di diverse compagnie di volo ognuno con diverse caratteristiche. Inoltre potrai allenarti con atterraggi e decolli in svariate condizioni climatiche. Ecco gli aerei e le rispettive compagnie che troverai: BOEING 737-300 Aeroposte, America West Airlines, Condor, Malev, Sabena e Southwest Airlines. BOEING 767-300ER American Airlines, Aeroflot, Gulfair, Lanchile, Lot e Sas. BOEING 747-400 Air France, KLM, Korean Air, Lufthansa, Qantas e Singapore Airlines. BOEING 777-200 All Nippon Airways, British Airways(new livery), Cathay Pacific, Egyptair, Malaysia e Japan Airlines. R.H. Pentium 100Mhz + 16 Mb ram + Win.95/98. Richiede la versione originale di Microsoft Flight Simulator 95/98. **69.900**

Flight Simulator 6/98: Bavaria 98

Un mondo spaventoso si nasconde nel Cuore delle Tenebre. Vi regna il Padrone, con una potenza sconfinata, pari solo alla sua crudeltà. A capo d'un esercito di demoni affamati, insegue il giovane Andy, che È venuto a liberare il suo cane Whisky. Solo tu puoi aiutarlo ad affrontare quest'incubo !Sorprese mozzafiato, mostri ripugnanti dall'astuzia feroce, personaggi pieni d'ironia... E' Heart of darkness, candidato ad essere il miglior plattform di sempre. Scenari sbalorditivi traboccanti di meccanismi sottili e di trappole ingegnose 176 quadri e oltre 30 minuti di sequenze cinematografiche, Ideato dai creatori di Another World e Flashback , Musica di Bruce Broughton, interpretata da un'orchestra sinfonica. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO **59.900**

Flight Simulator 6/98: California

Add on contenente 15 IFR e 2 avventure complete ambientate in California. Potrete ad esempio volare da San Francisco a Los Angeles scegliendo la Vostra compagnia preferita. Contiene anche 15 differenti situazioni di atterraggi ILS e tutte le cartine di avvicinamento. Richiede Flight Simulator 6 o 98. **64.900**

Flight Simulator 6/98: Flight Director 98

Il programma che aggiunge un incredibile realismo al famoso simulatore di volo Microsoft. Permette infatti di integrare nell'ultima versione tutte le caratteristiche metereologiche reali, Pianificazioni di volo, GPS, EFIS, Radar e ATC. Contiene inoltre un database completo ed editabile con oltre 25000 tra aiuti di navigazione, aeroporti e punti di volo. Grazie ad ATC inoltre viene pianificata la vostra carriera di pilota in funzione della vostra abilita' ed esperienza conferendovi addirittura uno stipendio!. Richiede Flight simulator 98. **69.900**

Flight Simulator 6/98: RAF Collection

Prodotto realizzato in occasione degli 80 anni della Royal Air Force, contiene una completa collezione di tutti gli aerei utilizzati dalla RAF dal 1918 ad oggi. Oltre 32 aicrafts, 14 ultra dettagliati pannelli di volo, runore dei motori reale, oltre 200 aeroporti civili e militari perfettamente riprodotti, 4 ambientazioni storiche della II Guerra mondiale (Bassingbourne, Stapleford Abbots, Tangmere e West Raynham). Richiede Flight Simulator 6 o 98. **69.900**

GEX 3D

Lo spiritoso GEX e' tornato! Questa volta e' stato reclutato da agenti segreti del Governo per impedire al terribile Rez di acquisire il controllo sulle trasmissioni della televisione del Paese. Totale liberta' di movimento a 360 gradi in 3D, ogni livello e' stato progettato come una parodia sarcastica di popolari spettacoli televisivi e di film famosi, piu' di 1256 diversi movimenti, Gex e' persino in grado di afferrare insetti con la lingua e di arrampicarsi su muri e soffitti. Un sacco di aree nascoste, partite bonus e livelli segreti completamente nuovi. MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 32 Mb + Win.95 + Scheda Acceleratrice 3dfx. **89.900**

GOLDEN GOAL

Stupenda simulazione di calcio completamente in 3D. 50 squadre internazionali con giocatori intercambiabili, sistema di tiro unico nel suo genere per meglio definire tiro e potenza, animazioni create con il sistema motion capture con oltre 250 frames per animazione. Potrai riconoscere i tuoi veri campioni dalle sembianze fisiche e dal volto. Incredibile giocabilita' e fluidita' dei movimenti. Gioco creato da appassionati di calcio espressamente per veri fan di questo sport. R.H. Pentium 120Mhz + 16 Mb ram + Win.95. **99.900**

Heart of Darkness

Un mondo spaventoso si nasconde nel Cuore delle Tenebre. Vi regna il Padrone, con una potenza sconfinata, pari solo alla sua crudeltà. A capo d'un esercito di demoni affamati, insegue il giovane Andy, che È venuto a liberare il suo cane Whisky. Solo tu puoi aiutarlo ad affrontare quest'incubo !Sorprese mozzafiato, mostri ripugnanti dall'astuzia feroce, personaggi pieni d'ironia... E' Heart of darkness, candidato ad essere il miglior plattform di sempre. Scenari sbalorditivi traboccanti di meccanismi sottili e di trappole ingegnose 176 quadri e oltre 30 minuti di sequenze cinematografiche, Ideato dai creatori di Another World e Flashback , Musica di Bruce Broughton, interpretata da un'orchestra sinfonica. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO **74.900**

Hexplore

Uno splendido gioco di ruolo e strategia ambientato nell'epoca Medievale tra maghi, orchi e magia Nera. Dopo aver reclutato il vostro team di 4 personaggi (cavalieri, arceri, maghi e avventurieri, ognuno con le proprie caratteristiche ed abilita'), vi addentrerete in un'immensa avventura attraverso oltre 200 mappe. Opzioni multiplayer fino a 4 giocatori sia in cooperazione che in antitesi anche via Modem, rete locale o Internet. Grafica sublime anche senza ascheda acceleratrice, con rotazione a 360 gradi. R.H. Pentium 100 + 16Mb + win. 95 **84.900**

IL Terzo Millenio

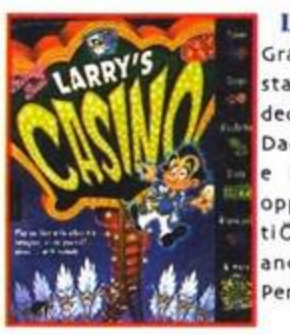
Costruisci le strutture e le aree industriali per sviluppare le infrastrutture che terranno insieme i tuoi territori, discuti le questioni piu' importanti per i tuoi cittadini e conduci i negoziati con i capi politici e religiosi che ti aiuteranno o ti ostacoleranno, con un numero di personaggi generati in 3D in tempo reale che reagiranno alle tue azioni. Oltre 40 minuti di video, notizie, pubblicita' e spezzoni di interviste politiche basate su trasmissioni televisive ritoccate ed animazioni 3D ti informano e ti svidano. L'intera superficie terrestre e' stata riprodotta su una mappa 3D di 260.000 settori, ciascuno dei quali rappresenta 2500 chilometri quadrati. Ampia gamma di poteri politici: dalla creazione del bilancio alla tassazione dell'inquinamento, dall'influenza sulla stampa al controllo delle nascite, hai a disposizione una vasta gamma di potore politici, ma usali con attenzione! Le elezioni sono dietro l'angolo. COMPLETAMENTE IN ITALIANO incluso il PARLATO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win. 95. **109.900**

Industry Giant

Dalla Interactive Magic una simulazione d'impresa. Potrai scegliere di dirigere diverse tipologie di aziende specializzate in: elettronica, automobili, giocattoli ecc. Dovrai costruire ed ottimizzare la rete di trasporto merci utilizzando auto, camion, treni e aerei. Non ti dovrai limitare a gestire in modo ottimale la tua azienda ma dovrai diventare un vero capitano d'Industria. Altissima intelligenza artificiale in grado di adattarsi ogni volta in modo diverso all'opponente umano. Mappe in 3D con visuale isometrica con rotazioni a 360 gradi. 4 diversi aspetti grafici selezionabili. 3 campagne o 24 scenari singoli gia' predisposti con la possibilita' di crearne un numero infinito. Risoluzione di gioco fino a 1024x768. R.H. Pentium 90 Mhz + 16 Mb + Win. 95 **99.900**

Jet Fighter FULL Burn

Il mondo gettato in mezzo ad un'insulsa guerra tra la marina degli Stati Uniti e l'aeronautica russa. Siete proiettati in un teatro di guerra in cui ingaggerete le piu' mortali battaglie aeree mai viste fino ad oggi, grazie ad una nuova tecnologia grafica che prevede tra l'altro un nuovo motore di volo della prossima generazione. Due giochi in uno: combattete per gli USA o per i russi in due campagne complete. Tre velivoli selezionabili: F/A 18, F22/N e Mig 42 Stealth Fighter. Sequenze filmate di altissima qualita' con personaggi complessi e battute che vengono scambiate da una parte all'altra degli schieramenti. Realismo geografico accurato ricostruito grazie ai dati topografici forniti dal Governo. L'opzione in rete vi permettera' di mettere alla prova la vostra abilita' di combattimento contro i vostri amici. MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 16 Mb + Win.95 **99.900**



Leisure Larry's Casino

Graficamente eccezionale questa simulazione di Casino' dedicata al noto Larry. Poker, Dadi, Roulette, Slot Machines e Black Jack (anche contro opponenti molto provocantiÕ.). Possibilita' di gioco anche via Internet! R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win 95 **74.900**

NUOVO PUNTO VENDITA COMPUTER ONE
A FIRENZE IN VIA DEI PUCCI 1 / C-D

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I NEGOZI IN ITALIA

- BOLOGNA VIA VELA 12/2
- BOLOGNA VIA MURRI 39/C
- FERRARA VIA GARIBALDI 120
- PAVIA VIA CALATAFIMI 6
- FIRENZE VIA DEI PUCCI 1/D (NEW)
- FORLI' C.SO DELLA REPUBBLICA 180
- MODENA VIA EMILIA EST 17
- PARMA VIA SAVANI 14/L
- VERONA VIA PITAGORA 12

Vendite per corrispondenza

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE NEI NEGOZI
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

MAX 2

Il gioco che spinge la categoria degli strategici al limite poiche' e' il primo che offre la scelta tra azione in tempo reale, a turni o modalita' simultanea. Grazie ad un'ergonomica interfaccia, a numerose unita' aliene nuove e ad una completa personalizzazione dello stile di gioco, Max 2 tiu proporra' sfide continue indipendentemente dalla tua eta' o abilita'. Velocita' di gioco variabile per una piu' completa personalizzazione, un'intelligenza artificiale cosi' evoluta che nessuna missione si svolgera' 2 volte nello stesso modo, editor di scenari che permette di creare missioni nuove completamente personalizzate, oltre 90 unita' da combattimento completamente personalizzabili che possono evolversi per creare migliaia di eventi diversi, l'umore e la personalita' delle tue truppe cambia a seconda delle vittorie o delle sconfitte, modalita' multiplayer che consente il confronto fino a 6 giocatori simultaneamente via Internet, Rete locale o modem. MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 120 + 32 Mb ram + win. 95

99.900

MechCommander

Dalla Microprose la prima simulazione di combattimento tattico in stile Mechwarrior. Realizzato con grafica tipo Command and Conquer, vi permette di gestire fino a 12 Mechwarriors contro decine di nemici, fortificazioni, veicoli da guerra ecc.. Possibilita' di organizzare, equipaggiare, riparare l'intera unita'. Con i punti guadagnati in ogni missione avrete anche la possibilita' di acquistare nuovi Mechs, nuove armi e piloti piu' abili. Oltre 20 diversi dispositivi disponibili per equipaggiare i vostri Mechs. Grafica ai massimi livelli di realismo: ogni Mech contiene oltre 100000 frames di animazione!!. Oltre 30 missioni ed opzioni multiplayer via Modem, rete locale, seriale e Internet. R.H. Pentium 133 + 32Mb + Win 95 o 98. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

109.900

Megapack Vol.9

Nona edizione della famosa raccolta contenente ben 11 cdrom in versione full. La confezione contiene: Civilisation II, Pro Pinball Timeshock, Interstate 76, Discworld 2, Destruction Derby 2, IF 22 raptor, Jack Nicklaus Golf 5 e Admiral Sea Battles. R.H. Pentium 120Mhz (raccomandato P166Mhz) + 16 Mb ram + Win.95.

89.900

Windows 98 Aggiornamento -ITA-

Facilitą di utilizzo. La modalitą di visualizzazione Web utilizza un'interfaccia utente basata sul Web che rende la gestione dei file sul disco rigido altrettanto facile quanto l'esplorazione del Web. Integrazione completa con Internet. Fornisce la piattaforma piÊ veloce e adatta per esplorare Internet e facilita l'utilizzo Del PC e la ricerca di informazioni con la nuova Guida in linea in formato HTML piÊ dinamica ed esauriente. Grazie al nuovo file system FAT32, Windows 98 consente di utilizzare in modo piÊ efficiente lo spazio disponibile su dischi di grandi capacitą. Con il supporto USB, Ź possibile collegare al PC con estrema semplicitą e attraverso un'unica porta numerose periferiche, ad esempio telecamere, scanner, joystick e cosď via, consentendo di eseguire un maggior numero di operazioni. . Il supporto per monitor multipli da un unico PC consente di visualizzare piÊ applicazioni contemporaneamente. Se si acquista un nuovo PC, si consiglia di conservare il vecchio monitor e di aggiungere una seconda scheda di rete cosď da poter utilizzare 2 monitor alla volta! Migliore qualitą e realismo nei giochi Grazie al supporto integrato per le tecnologie MMX, AGP e DirectX 5 e con l'avanzata funzionalitą di grafica 3D, i giochi potranno essere eseguiti piÊ velocemente superando la qualitą e il realismo delle console di gioco dedicate e assicurando un maggiore divertimento e coinvolgimento. Maggiore divertimento.

SUPEROFFERTA

189.900

Might & Magic VI

Il gioco di ruolo piu' atteso dell'anno! Dalla New World Computing un vero capolavoro, seguito della fortunata serie dedicata a Might & Magic. Grazie ad un nuovo motore grafico e ad una sofisticata intelligenza artificiale che garantisce svolgimenti non lineari, questo prodotto si colloca sicuramente ai vertici del suo genere. Avrai il potere decisionale del tuo destino in un mondo di fantasia dove le tue scelte ed azioni determineranno il finale del gioco. Esplorerai centinaia di locazioni ognuna con i propri quiz da risolvere; possibilita' di scelta tra gioco in tempo reale o a turni. Grafica in hi-res a 65000 colori. R.H. Pentium 166 + 32 Mb ram + win.95. COMPLETAMENTE IN ITALIANO.

99.900

MOTOCROSS MADNESS

Un gioco di simulazione dedicato agli amanti delle due ruote ed in particolare del fuoristrada. Offre infatti le stesse emozioni di guida di una rombante due tempi lanciata negli sconfinati deserti di sabbia o sugli insidiosi ed affascinanti tracciati dei "cross motodrome" americani indoor e outdoor. Se gli oltre 30 tracciati disponibili non fossero sufficienti, il programma include uno speciale EDITOR che permette di creare nuovi percorsi personalizzati. Richiede l'acceleratore grafico 3DFX e dispone della modalita' di gioco in multiplayer. La confezione include la CARTOLINA di partecipazione al concorse a Premi indetto da Leader in cui si puo' vincere persino una vera HUSQVARNA 125cc !!! R.H. Pentium 166 + 16 Mb ram + Scheda 3DFX + Win.95 o 98

99.900

Operational Art Of War

Definito dalla stampa specializzata come la miglior simulazione bellica del 1998, il gioco si presenta con un innovativo sistema di controllo che offre movimento e combattimento in una singola operazione, comandi multipli per eseguire attacchi e pianificare la difesa, molteplici testri di guerra incluso Russia, Normandia, Korea e deserto del Nord Africa. Possibilita' di visualizzare le mappe in aree da 2,5 km fino a 50 km, durata dei turni settabile da mezza giornata a 2 settimane. 17 diversi tipi di fanteria, 100 tipi di artiglieria, 200 modelli di carri armati e 200 di aerei; 12 diverse modalita' di attacco. Inoltre, grazie allo scenario Editor incluso, avrete la possibilita' di creare sia scenari che unita'. R.H. Pentium 100 + 16 Mb + win 95 o 98.

94.900

Panzer Commander

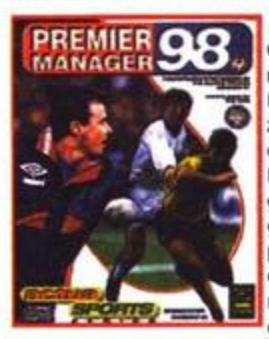
Dalla SSI la nuova simulazione strategica di combattimento militare. Ambientato nella seconda guerra mondiale, 3 campagne Russe e 3 campagne Tedesche, oltre 20 scenari per campagna (10 per gli Stati Uniti, 10 per la Germania, 10 per la Russia e 10 per l'Inghilterra), 12 scenari appositamente creati per gioco in multiplay. Grafica dettagliatissima con movimenti realistici dei mezzi corazzati e reale utilizzo delle armi. Oltre 24 carri armati selezionabili dal German Tiger I al M4 Sherman ecc. Possibilita' di gioco in multiplayer fino a 6 giocatori via rete o modem. Supporta la scheda acceleratrice 3DFX. R.H. Pentium 133 (Raccomandato P200 MMX) + 16Mb (Raccomandati 32Mb) + Win95 + Scheda Video con 2Mb(Raccomandata scheda a 4Mb per accelerazione 3D).

89.900

Police Quest SWAT 2

L'attesissimo seguito del best seller che ha venduto oltre 500.000 copie nel mondo! Una simulazione tattica in tempo reale dedicata al nucleo SWAT il piu' famoso corpo anti terrorismo americano. Potrete scegliere tra 100 ufficiali Swat e 100 terroristi in oltre 30 missioni pre costruite oppure, grazie all'editor incluso, potrete crearne sempre nuove. Tutte le armi in dotazione alla polizia americana inclusi i veicoli speciali, opzione multiplayer fino a 4 giocatori in cooperazione o uno contro l'altro. R.H. Pentium 133 + 16 Mb ram + win. 95.

94.900



Premier Manager 98

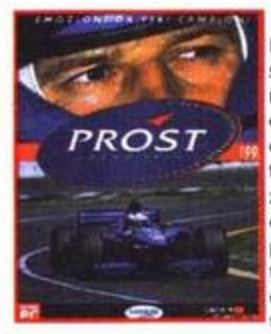
Grandiosa gestione manageriale di calcio. Campionato inglese 1997/98 con informazioni aggiornate sia sulle squadre che sui giocatori. Tutta la Premier League con tutti i loro giocatori. Statistiche dettagliate su oltre 800 giocatori professionisti comprensiva di opzioni tattiche e formazioni, modulo, stile di gioco e sistemi di marcatura. Trasferimenti riferiti al mercato internazionale con osservatori in tutti i maggiori campionati stranieri. Possibilita' di disputare la Super Lega Europea, dopo con la propria squadra. Opzioni finanziarie e negoziazione di contratti. Descrizione di ogni incontro disputato con la telecronaca di ogni azione della partita. R.H. Pentium 120 + 16 Mb + win.95.

49.900

Project Airos

Dalla Ocean il nuovo gioco di strategia in tempo reale. Oltre le solite capacita' di perfetto condottiero e di perfetto stratega militare, in questa nuova simulazione dovrai sfoggiare le tue capacita' finanziarie. Infatti non ti dovrai limitare a terminare le singole missioni a qualsiasi costo, bensi' dovrai cercare di gestire al meglio le truppe, i costi di guerra, i costi alimentari e mirare ad una determinata conquista anche in virtu' di quelle che sono le sue possibilita' economiche future. Possibilita' di modificare a piacimento ogni veicolo sia in aspetto grafico che in potenza e precisioneÖma attenzione tutto cio' ha un costo e dovrai sempre renderne conto ai tuoi superiori. R.H. Pentium 90 Mhz + 16Mb + Win95.

79.900



Prost GP

Porta sullo schermo tutte le sensazioni di una gara automobilistica. I giri di prova, le competizioni vere e proprie con i Warm Up, i giri di qualificazione, le frenetiche operazioni nel box e le modifiche dell'ultimo minuto. Sarai colpito dalla straordinaria qualita' fotografica della grafica dei circuiti, dalle reazioni della tuo monoposto in tutte le condizioni climatiche e dalle azioni da brivido durante la gara. E' possibile impostare vari livelli di difficolta' per ottenere il massimo del divertimento. Possibilita' di gioco in multiplayer via rete, Internet e cavo parallelo. R.H. Pentium 90Mhz + 16 Mb ram + Win.95 (Compatibile con scheda acceleratrice 3DFX).COMPLETAMENTE IN ITALIANO.

74.900

QUAKE 2: Q2 Files

Il nuovo data disk per Quake 2. Oltre 100 livelli completamente innovativi, rivisti in ogni particolare, con armi e nemici nuovi. Missioni in gioco singolo e in modalita' multiplayer in deathmatch via rete o via Internet. R.H. Pentium 90 Mhz + 16Mb + Win95. Richiede la versione registrata di QUAKE 2.

39.900

Redneck Rampage 2 - Rides Again -

Dall'Interplay l'attesissimo seguito del famoso sparatutto demenziale. 14 nuovissimi livelli con grafica rivista e migliorata. Nuove armi a tua disposizione per combattere l'invasione aliena. Dovrai destreggiarti alla guida di una motocicletta, in postazione di combattimento con armi pesanti e a pugni nudiÖma solo con una buona dose di abilita' ed astuzia potrai sopravvivere. R.H. Pentium 90 Mhz + 16 Mb (Consigliati 32 Mb) + Win. 95

79.900

SCREAMER INJECTION

Allaccia le cinture ed entra nella pura simulazione di guida con questa favolosa raccolta che contiene Screamer, Screamer 2 Upgrade e il recentissimo Screamer Rally. R.H. Pentium 100 (Raccomandato P166 MMX) + 16Mb (Raccomandati 32Mb) + Win95.

89.900

Special Operation Ranger Assault

Simulazione strategica bellica che vi vede impegnati nei panni di una pattuglia di Ranger specializzati in attacchi anti terroristici e missioni speciali. Combatterete contro il tempo per raggiungere i vostri obiettivi in un ambiente 3D incredibilmente dettagliato ambientato nel mondo intero. Dovrete neutralizzare il nemico con l'ausilio di un vastissimo e super moderno arsenale di armi ed esplosivi. Grafica realizzata in 3d Motion Capture, a garanzia di effetti di luce e pirotecnici drammatici. Audio digitalizzato per riprodurre fedelmente tutti i veri suoni della battaglia conferendo cosi' doti di realismo uniche. Possibilita' di costruire il proprio team scegliendo tra guastatori, specialisti di esplosivi, tiratori scelti ecc. Predisposto per schede acceleratrici 3DFX. R.H. Pentium 166 + 16 Mb + win. 95. Raccomandato 24 Mb ram e scheda 3DFX.

99.900

Street Fighter Alpha

I 12 eroi della serie Street Fighter!! Nuovi attacchi speciali, nuovi competitori, nuove animazioni e suoni digitali, 2 modalita' di gioco: singolo e a 2 giocatori, nuova opzione training per sperimentare le nuove combinazioni. R.H. Pentium 100 + 16 Mb + win. 95

64.900

Team Apache

Dalla Mindscape una stupenda simulazione di elicottero da combattimento interamente realizzata con grafica dettagliatissima in 3D. Diverse modalita' di gioco, dall'arcade alla vera simulazione. Effetti speciali sbalorditivi con effetti luce e rotazioni uniche. Potrai controllare un'intera squadriglia di ben 6 elicotteri AH-64. 2 campagne interminabili (una alla ricerca di un gruppo di trafficanti di droga ambientata in Colombia e l'altra in un testa a testa con i ribelli russi). Potente editor ti permettera' di creare a tuo piacimento nuove missioni. Possibilita' di gioco in multiplayer via rete e Internet in cooperativa o deathmatch. Supporta le scheda accelerate 3DFX. R.H. Pentium 133Mhz (raccomandato P166Mhz) + 16 Mb ram(raccomandati 32Mb) + Win.95/98. Ottimizzato per il joystick Microsoft Force Feedback.

94.900

Commandos: Dietro le linee nemiche

A meta' degli anni 40 l'armata tedesca, nel giro di poche settimane, completo' l'invasione della Francia e dei Paesi Bassi, provocando la ritirata degli alleati. Si appresto' quindi ad invadere la Gran Bretagna. Nei panni del colonnello Dudley Clarke, ispirato dal successo della famosa guerriglia, sarete alla testa di un "commando" in grado di gestire qualsiasi tipo di operazione con il compito di disturbare i tedeschi nel loro territorio. Mandateli oltre le linee nemiche in una serie di missioni esplosive e riportateli indietro vivi. Strategia e tattica in tempo reale gestibile su 26 missioni. Controllo di oltre 40 diversi tipi di veiocoli, navi, aerei ecc. Grafica in 3D dettagliatissima con oltre 350 edifici, strutture, veicoli e postazioni di combattimento. Possibilita' di gioco in multiplayer fino a 6 giocatori via rete o modem. R.H. Pentium 100 Mhz (consigliato 133) + 16 Mb (consigliati 32MB) e Win95. COMPLETAMENTE IN ITALIANO

109.900

NUOVO PUNTO VENDITA COMPUTER ONE
A FIRENZE IN VIA DEI PUCCI 1 / C-D

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I NEGOZI IN ITALIA

- BOLOGNA VIA VELA 12/2
- BOLOGNA VIA MURRI 39/C
- FERRARA VIA GARIBALDI 120
- PAVIA VIA CALATAFIMI 6
- FIRENZE VIA DEI PUCCI 1/D (NEW)
- FORLI' C.SO DELLA REPUBBLICA 180
- MODENA VIA EMILIA EST 17
- PARMA VIA SAVANI 14/L
- VERONA VIA PITAGORA 12

Vendite per corrispondenza

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE NEI NEGOZI
INTERNET: http://www.computerone.it

STARCRAFT -ITA-

Il nuovo gioco di strategia in tempo reale in cui 3 specie combattono per la sopravvivenza al limite della galassia: i vagabondi terrans, che sono riusciti a sopravvivere saccheggiando infiniti mondi con le loro grandi fabbriche mobili, i misteriosi Protoss, un'antica razza psicotica, e gli ossessionanti Zerg, una collezione di feroci predatori biologici. Come leader militare della vostra specie dovrete ottenere le risorse necessarie per addestrare ed espandere i vostri militari per raggiungere i vostri obiettivi, sia che aspiriate semplicemente alla liberta' sia al dominio galattico. Il conflitto si estendera' attraverso una varieta', di territori che spaziano dalle desolate terre delle colonie, alle superfici frammentate piattaforme spaziali orbitali, alle dense giungle del mondo dei Protoss. 30 diverse missioni nello spazio, su superfici planetarie e su diverse installazioni, supporto multiplayer fino a 8 giocatori via Rete ipx, mappe a 256 x 256 per ottenere un'area di gioco 4 volte superiore a Warcraft 2, grafica Supervga, editor di mappe e di scenari.MANUALE E GIOCO COMPLETAMENTE IN ITALIANO. **109.900**

STARCRAFT : Insurrection Data Disk

Data disk per il famoso Starcraft autorizzato dai programmatori. Oltre 30 nuove missioni, 102 mappe in multiplayers in 3 enormi campagne. Tutti i nemici si sono potenziati, hanno migliorato decisamente l'intelligenza artificiale e le tattiche di gioco. Richiede la versione registrata di STARCRAFT . R.H. Pentium 90 Mhz + 16Mb + Win95.

54.900

Tribal Rage

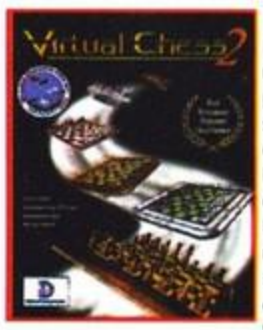
Un fantastico gioco di strategia in tempo reale ambientato in un futuro alquanto triste in cui gli abitanti della terra sopravvissuti alle guerre atomiche si sono organizzati in 6 bizzarre organizzazioni. Il vostro obiettivo sara' quello di combattere per la sopravvivenza, scoprire nuove risorse, salvare e bonificare nuove terre. Un gioco di guerra strategico post apocalittico caratterizzato da una vastissima serie di opzioni e campagne, con la possibilita' di creare nuovi scenari, nuovi guerrieri e nuovi veicoli per una giocabilita' pressoche' infinita. R.H. Pentium 100 + 16 Mb + win.95 o 98

94.900

ULTIMATE SOCCER MANAGER 98 -ITA-

Dalla Sierra ecco finalmente il miglior gioco manageriale di calcio disponibile ad oggi su PC. Include ben 6 Campionati: ITALIA, INGHILTERRA, SCOZIA, GERMANIA, FRANCIA e SPAGNA, oltre 11.000 giocatori disponibili!! con possibilita' di acquisti, vendite e gestione completa di qualsiasi squadra di club. Sensibilmente arricchito di opzioni, offre un realismo tale da prevedere persino la gestione della lotta dei giocatori contro la violenza negli stadi e le scommesse clandestine!! Opzioni manageriali TOTALI dalla costruzione ed aggiornamento di nuovi Stadi alla partecipazione alla vera e propria Borsa Valori dei Calciatori, gestione dei contratti con gli sponsor e persino la possibilita' di gestire la produzione di materiale promozionale!. Possibilita' di visualizzare le partite con tanto di commento sonoro per poter vedere in pratica l'attuazione delle tattiche (personalizzabili al 100%) da voi decise. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95.

99.900



Virtual Chess 2

La simulazione di scacchi definitiva dedicata sia al principiante che al giocatore professionista. 12 diverse scacchiere e sereie di scacchi con possibilita' di scelta tra 2D e 3D, opzione multiplayer sia in locale che via Internet, ottimizzato per processori MMX, PRO e Pentium II, possibilita' di gioco fino a 20 gare contemporaneamente contro diversi avversari, database aggiornato con oltre 52000 giochi del Grand Masters. R.H. Pentium + 16 Mb.

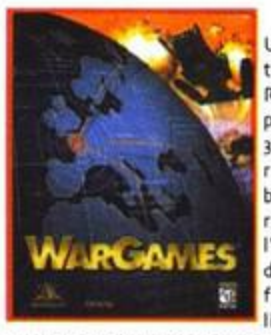
74.900

Urban Assault

Ambientato nel grigiore post-apocalittico di una metropoli del futuro Urban Assault richiede di pensare come un astuto generale ed agire come un coraggioso soldato in prima linea contro cinque differenti fazioni nemiche con sembianze che vanno dalle vecchie truppe della Seconda Guerra mondiale fino ad alieni bionici disposti a tutto. Urban Assault ha oltre 20 differenti missioni da giocare con obiettivi e nemici sempre diversi. In qualsiasi istante Ż possibile mettersi ai comandi di uno dei 15 differenti veicoli tra i quali elicotteri, aerei, jeep, mezzi blindati, ecc. impartendo ordini al proprio manipolo di intrepidi soldati. Una mappa trasparente permette di avere facilmente sotto controllo la situazione di gioco che diventa ancora piÊ divertente sfruttando la modalitą multiplayer. R.H. Pentium 133 o superiore Windows 95 Windows 98 16 Mb RAM 100 Mb di spazio disponibile su disco Opzionali: Scheda grafica accelleratrice compatibile Microsoft Direct 3D. **99.900**

Vangers

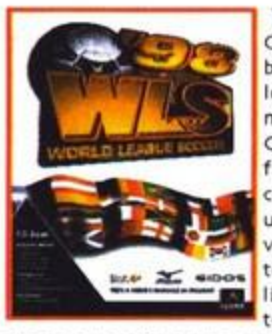
Dalla Interactive Magic questa fantastica avventura-sparatutto dove dovrai esplorare guidare e combattere ogni forma di vita. 37 diversi tipi di veicoli selezionabili, 32 armi e centinai di diverse tattiche di gioco in tempo reale. Camera 3d con effetti straordinari di rotazione e zoom. Effetti luce, terreni dinamici ed effetti speciali in tempo reale. Possibilita' di gioco in multiplayer via Internet o via rete. R.H. Pentium 166 Mhz +16 Mb + Win. 95 . Ottimizzato per processori MMX. **99.900**



Wargames

Uno dei migliori giochi di strategia bellica in tempo reale. Realizzato con supporto completo per schede acceleratrici 3dfx, offre doti grafiche in alta risoluzione SuperVGA incredibili!! Effetti metereologici reali che incidino persino sull'andamento fisico e morale delle truppe. Intelligenza artificiale del computer ai massimi livelli, tanto da mettere alla prova anche gli strateghi piu' agguerriti. Possibilita' di costruire punti di osservazione artificiali o adattatrli alle risolrse del terreno esistente, i veicoli possono persino essere riparati e riutilizzati, oltre 100 mezzi da combattimento diversi, possibilita' di visualizzare il campo di battaglia a 360 gradi con possibilita' di zoom da diverse angolazioni per un controllo totale dell'azione. R.H. Pentium 133 + 16 Mb ram + Win.95 o 98 + Scheda acceleratrice 3DFX.

99.900



World League Soccer 98

Controllo totale, fluida giocabilita', una velocissima azione lo portano ad essere uno dei migliori giochi di calcio per PC. Corsa, calci piazzati e passaggi filtranti ora sono possibili, cosi' come rovesciate, passaggi uno-due, colpi di tacco e tiri al volo, millimetrici colpi di testa. Possibilita' di personalizzazione dei nomi dei giocatori, cambiamento delle condizioni meteorologichee persino modifica degli stadi. Ben 145 squadre di tutte le leghe europee, americane e giapponesi, tutte le squadre del Campionato Italiano 1998, potentissimo editor che permette anche di modificare le tattiche, grafica creata con l'ausilio del Motion Capture, 50 frames al secondo, opzioni multiplayer fino a 4 giocatori sullo stesso PC. Compatibile con schede acceleratrici 3DFX. R.H. Pentium 90 (consigliato 166) + 16 Mb (consigliati 32). GIOCO E MANUALE IN ITALIANO **89.900**

Lula The Sexy Empire

Il primo gioco che trasforma i tuoi sogni in realta'. Nei panni del boss di un importante studio di registrazione di film erotici dovrai gestire (nel vero senso del termine) un'esplosiva diva. Un'avventura erotica completamente realizzata con grafica a fumetti divertentissima ed unica nel suo genere. Oltre 20 minuti di filmati con effetti sonori superlativi. 3 livelli di gioco in tempo reale e Lula ti attendo...non mancare!! VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI R.H. 486 DX/100 Mhz + 8 Mb + Win 95. Raccomandato Pentium 100 Mhz o superiore + 16Mb. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO **89.900**

X-Com Interceptor

La piu' potente unita' di combattimento contro gli extraterrestri, e' tornata per affrontare un nemico imprevedibile nella zona di spazio profondo nota come La Frontiera. Affronterete gli alieni a bordo di un sofisticato reattore con combattimenti in 3D in soggettiva in tempo reale, oltre 20 armi a disposizione incrementabili man mano che si procede nel gioco. Assemblate e gestite la vostra base spaziale ed il relativo personale, tenendo sotto controllo la parte economica e aumentando cosi' il vostro potere. Modalita' di addestramento per affinare e mettere alla prova le vostre abilita', modalita' multiplayer per gioco simultaneo con altri giocatori. Possibilita' di sfruttare il personale delle navi aliene catturate per scoprire nuove tecnologie. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 con acceleratore grafico 3DFX (oppure Pentium 166 senza acceleratore grafico), 16 Mb ram, Win. 95, consigliato Pentium 200 + scheda 3DFX + 32 Mb **99.900**

X-Files The GAME

Entra nel mondo di X-Files nei panni dell'agente Craig Willmore, assistente degli Agenti Speciali Mulder e Scully nelle loro indagini. Seguendo una debole traccia di indizi, dovrai passare al setaccio i luoghi del delitto alla ricerca di prove concrete, condurre interrogatori, prendere decisioni importanti per il caso e guardarti dai possibili occultamenti delle prove. Avrai a disposizione un gran numero di tracce da seguire nelle tue investigazioni: scopri se possiedi l'intelligenza, l'acume e la pazienza necessari per risolvere un nuovissimo caso!! COMPLETAMENTE IN ITALIANO incluso il PARLATO. R.H. Pentium 120 + 16 Mb + Win.95

129.900

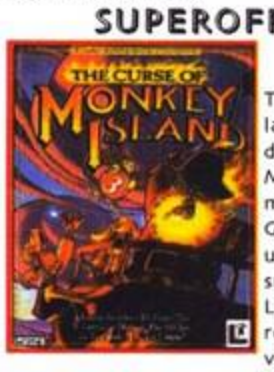
Dominion Storm

Dalla Eidos il nuovo gioco di strategia in tempo reale. Grafica dettagliatissima ad oltre 30 frames per secondo con 4 diversi tipi di risoluzione selezionabile (fino a 1280 x 1024). Oltre 95.000 frames di animazione, indubbiamente il gioco di strategia in real time piu' sofisticato sul mercato, 44 veicoli e 6 equipaggiamenti per ogni tipo di missione, 4 diverse missioni, opzione multiplayer fino a 8 giocatori e opzione di collegamento al sito della Eidos per emozionandi gare in Internet!! R.H. Pentium 166 + 32 Mb **99.900**

FiFA 98

La lunga strada verso la Francia inizia con le qualificazioni: 172 squadre in 16 stadi internazionali in gara per essere tra le 32 protagoniste nel round finale. Questa eccezionale simulazione presenta una migliorata intelligenza artificiale a 32 bit, centinaia di nuove animazioni e nuove telecronache realistiche COMPLETAMENTE IN ITALIANO di Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi. Definibile come la migliore simulazione di calcio, ti fara' vivere in prima persona il piu' grande evento calcistico del del secolo. Giocabilita' TOTALE nettamente migliorata rispetto al suo predecessore. Contiene Patch per schede 3DFX. R.H. PENTIUM 100 + 16 Mb + win. 95. consigliato pentium 133 + Monster 3dfx

SUPEROFFERTA 44.900



The Course of Monkey Island 3

The Curse of Monkey Island e' la vivacissima terza puntata della popolare serie di giochi Monkey Island. In quest'ultimo episodio incontriamo Guybrush costretto ad usare una spada spuntata e tutto il suo acutissimo ingegno contro LeChuck per togliere Elaine Marley, il suo unico vero amore, dalle mani del crudele pirata che ne vuol fare la sua sposa.Oggetti da trovare, una grande quantita' di enigmi da risolvere per arrivare alla fine del gioco COMPLETAMENTE IN ITALIANO incluso il PARLATO. R. H. Pentium 90 Mhz+16MB+Scheda sonora 16 Bit+Win95.

SUPEROFFERTA 44.900

Sierra Pro Pilot

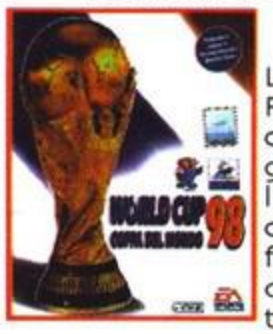
Dalla Sierra il mitico simulatore di volo destinato a contrastare sensibilmente FS 98. Una delle simulazioni di volo civili piu' attese dell'anno!! Partenza con il noto Cessna 172, completamento di diverse missioni ed ottenimento del Certificato di Abilitazione, per poter pilotare arei sempre piu' complessi. Grafica ai massimi livelli grazie alla nuova tecnologia Dinamyx 3D Space. oltre 2500 aeroporti civili fedelmente riprodotti fin nei minimi dettagli. Cockpits ultra realistici, ogni strumento di volo e' perfettamente utilizzabile. Indubbiamente il miglior simulatore di volo commerciale disponibile sul mercato! R.H. pentium 90 + 16mb + win. 95. Consigliato: Pentium 133 + 32 Mb + lettore 4x

SUPEROFFERTA 39.900

Warhammer 2 :Darkomen

Un gioco di battaglia 3D in tempo reale basato su Warhammer, lo stile fantasy piu' conosciuto al mondo della Games Workshop. Le battaglie sono rappresentate in un ambiente 3D con liberta' di movimento, rotazione, zoom del punto di vista desiderato. Comanda reggimenti di cavalleria, fanteria ed arcieri, cosi' come maghi, macchine da guerra ed enormi mostri nel ruolo di capitano di un esercito mercenario che ha il compito di cancellare le orde delle tenebre dalla faccia della mappa. Trama dinamica delle campagne che si sviluppa basandosi sulle decisioni del giocatore, esercito in costante cambiamento ed evoluzione da mantenere e impegnare a discrezione del giocatore, sistema grafico dell'ultima generazione per gli effetti speciali e le esplosioni, terreno in 3D che influenza i movimenti delle truppe, opzione multiplayer in rete per 2 giocatori. Requisiti minimi: Perntium 120 o superiore, 16 Mb ram. MANUALE IN ITALIANO

SUPEROFFERTA 69.900



World Cup 1998 Coppa del mondo

L'autentico torneo di Francia 98, tutti i giocatori, le squadre, i gruppi e gli stadi, con la possibilita' di cercare la gloria nella finale del Campionato del Mondo. Il supporto del pubblico e i cori specifici per nazione, Storia delle squadre, statistiche internazionali e dei Campionati del Mondo complete. Esteso Test sul Campionato del Mondo, metti alla prova la tua conoscenza del calcio! Commento in Italiano di Massimo Caputi e Giacomo Bulgarelli, modalita' Classici disponibile solo dopo aver vinto la modalita' Coppa del Mondo, dove potrai scegliere tra 8 classifiche finali e tra 16 fra le piu' grandi squadre di sempre. Nuova gestione di gioco ti permette di cambiare strategia durante la partita, Nuove tattiche di gioco, comunica con i tuoi giocatori ed esegui movimenti particolari, come la trappola del fuorigioco, nuova tecnologia per rendere il gioco piu' veloce e reattivo, nuovi portieri di classe mondiale piu' agili ed intelligenti. COMPLETAMENTE IN ITALIANO. Multiplayer fino a 8 computer in rete con un massimo di 4 giocatori per computer. Compativile con Voodoo e Voodoo 2 3DFX. R.H. Pentium 166 + 16 Mb (consigliati 32Mb).

SUPEROFFERTA 69.900

NUOVO PUNTO VENDITA COMPUTER ONE A FIRENZE IN VIA DEI PUCCI 1 / C-D

COMPUTER ONE®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I NEGOZI IN ITALIA

- BOLOGNA VIA VELA 12/2
- BOLOGNA VIA MURRI 39/C
- FERRARA VIA GARIBALDI 120
- PAVIA VIA CALATAFIMI 6
- FIRENZE VIA DEI PUCCI 1/D NEW
- FORLI' C.SO DELLA REPUBBLICA 180
- MODENA VIA EMILIA EST 17
- PARMA VIA SAVANI 14/L
- VERONA VIA PITAGORA 12

Vendite per corrispondenza

Come ordinare:
TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE NEI NEGOZI
INTERNET: http://www.computerone.it

GRANDE DISPONIBILITA' DI VIDEOCASSETTE DI ANIMAZIONE GIAPPONESE MANGA COMPLETAMENTE IN ITALIANO. RICHIEDI SUBITO IL CATALOGO

VI ATTENDIAMO NUMEROSI AL NUOVO MEGASTORE

COMPUTER ONE

A FIRENZE IN VIA DEI PUCCI 1 / C-D

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

le ultime Novita'...

DUNE 2000

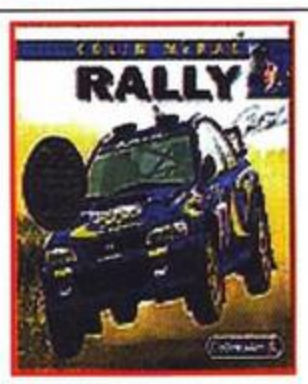
Sfidate i vostri amici in combattimenti testa a testa via Internet utilizzando il servizio Westwood Chat™ (richiede l'accesso a Internet attraverso un provider), affrontateli utilizzando una rete locale (LAN) in modalità multigiocatore o cecate di battere il computer per il controllo definitivo del pianeta. Scegliete quale delle tre diverse fazioni volete comandare: la nobile casata degli Atreids, l'insidiosa famiglia degli Ordos o la malefica dinastia degli Hakonnen. Troverete tutte le unità presenti nella versione originale: i Deviatori, i Carri Sonici, gli Ornitotteri, i Devastatori e molti altri. Nuova grafica a migliaia di colori, effetti speciali, musiche e filmati vi trasporteranno anima e corpo nel mondo di Dune. Nuove fazioni quali i mercenari, i contrabbandieri e i Fremen saranno disponibili in alcune missioni. Vendete la preziosa Spezia alla Gilda intergalattica dei Mercanti in cambio di rifornimenti e nuove unità. Oltre 40 missioni aggiornate della versione originale. MANUALE IN ITALIANO Requisiti di sistema: PC Pentium 90 Mhz (133 Mhz consigliato) Windows 95 16 Mb RAM Scheda grafica 2 Mb compatibile driver DirectX 5.0 Direct Draw Scheda sonora compatibile driver DirectX 5.0 Direct Sound Cd-Rom 4 x Modem a velocità 28.8 (per giocare in multiplayer)

Lit.99.900

JOHNNY HERBERT F1

Non Z solo un gioco...Z realtą! - Accurati modelli di auto simulate, sviluppati con la collaborazione di Johnny Herbert. - Svariate modalitą di gioco, campionato mondiale, corsa in solitaria e modalitą di allenamento.Opzione Split Screen (Schermo Suddiviso), per un'azione di gioco "testa a testa". Partite in rete in grado di supportare fino a 6 giocatori. - 15 circuiti estremamente emozionanti. Gareggiate in 15 differenti paesi. Livelli di difficoltą personalizzabili, da principiante ad asso.Differenti visuali di gioco, con riprese di gara che emulano quelle televisive. - Modalitą di aiuto online, posizione in gara, aiuto su schermo e freni automatici. - Potenziato per schede acceleratrici, incluse le modalitą in alta risoluzione e true color. - Editor incluso, inserite i nomi delle squadre e dei piloti e qualsiasi informazione presa da una qualunque stagione di gara. - Opzione Laboratorio, mette a vostra disposizione tutto l'assetto della macchina. - Controllo dell'utente sul livello di realismo, incidenti e danni alla macchina e al motore realistici. - Comandi di gioco configurabili dall'utente, per joystick, tastiera, mouse e volante. - Inclusi gli effetti di bel tempo e nebbia.

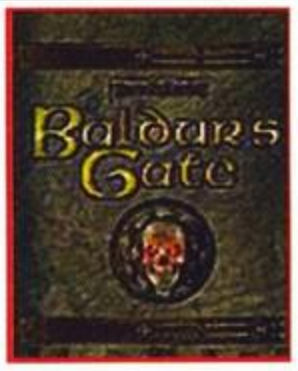
Lit.69.900



COLIN MCRAE RALLY

Per la prima volta un gioco di Rally propone un'impostazione di gioco reale, una vera corsa contro il tempo Per scalare le posizioni in classifica, una profonda gestione della meccanica dell'auto e dei tempi necessari per le riparazioni e molto altro ancora! Il tutto immerso in una speldida grafica tridimensionale ricca di effetti atmosferici variabili, di luce e molto molto altro ancora! Dai creatori di Toca Touring e su licenza ufficiale ed esclusiva del campione del mondo di rally Colin McRae il gioco piu' maneggevole e realistico mai visto. 8 nazioni con 52 esclusive prove internazionali, 12 auto da rally create fedelmente con un sist ruote motrici, gare su ghiaccio, asfalto e fango. Realistici danni in seguito a collisioni e opzioni di messa a punto o riparazione della vettura. Prove super speciali per emozionanti rally testa a testa su piste a forma di otto. 5 visuali della telecame Gioco simultaneo fra due giocatori grazie allo split screen. COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Lit.94.900



BALDUR'S GATE

Al comando di un gruppo di cinque personaggi dovrai scoprire perché il ferro, risorsa vitale per la tua regione, sta scarseggiando ed evitare l'ombra di una guerra che sembra sempre piÈ vicina. Σ Uno sconfinato mondo di gioco riempie 5 CD con centinaia di strutture e costruzioni renderizzate nella magnificenza della grafica SVGA a 16 bit Σ Gli effetti atmosferici in tempo reale, come pioggia, neve, fulmini, nebbia e la distinzione della luce diurna da quella notturna creano un realismo assolutamente inedito. Crea il tuo personaggio da una combinazione di 6 diverse razze (umani, elfi, mezzelfi, nani, gnomi e halfling) e 26 classi e sottoclassi (guerriero, ladro, chierico, mago, etc.) Σ Una coinvolgente avventura non lineare con dozzine di sottotrame che si intrecciano ripetutamente con lo scenario principale: l'evoluzione degli eventi dipende dalle tue decisioni. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

Lit.94.900

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ???

TGM/1098

Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____ indirizzo_____ CAP_____ CITTA'_____ Prov._____
TELEFONO_____ Possiedo: ___Console __Personal Computer
Configurazione del mio PC
_____ Console Marca e Modello
_____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

DELPI

Successi in Serie!

HEDZ

BATTAGLIA NAVALE

BEAST WARS TRANSFORMERS

CLUEDO 2

AXIS & ALLIES

FROGGER

Programma e manuale in italiano.

GAMMA HASBRO

Dire giochi da tavolo tradizionali è come dire HASBRO. E dire HASBRO è come dire il publisher n.4 del mondo, di cui LEADER distribuisce la gamma, vasta e in continuo aggiornamento, che dopo aver conquistato l'America sta per stregare l'Italia!
Guarda, ad esempio, questi 6 titoloni e prova a controllare la voglia di farli tuoi e di assicurarti, con loro, ore di spasso totale...

Hedz è un mix originalissimo di azione e strategia che ti farà perdere la testa...
Battaglia Navale è un cult diventato CD-ROM, con molti rinnovamenti e pochi secondi per riflettere!
Beast Wars TRANSFORMERS sono 10 incredibili transformers tridimensionali che combattono corpo a corpo, tra effetti strabilianti e il terrore generale.

Cluedo 2 è il gioco investigativo per eccellenza: assassini da smascherare e i misteri più fitti da svelare.
Axis & Allies è la tua opportunità di tornare indietro nel tempo e cambiare la storia attraverso guerre e dura strategia.
Frogger è il videogioco più famoso degli anni '80 arricchito dalla migliore tecnologia degli anni '90!

Appuntamento
con **Leader**
al **Padiglione 25** dello

GRAND PRIX LEGENDS

"Quando ti siedi al volante sembra di sentire la voce di Fangio che ti urla nelle orecchie..."

Con queste parole (ovviamente Fangio non c'entra nulla, ma fa lo stesso) un ormai imbellito Max ha salutato l'arrivo in redazione del CD di Gran Prix Legends, cogliendo con questa affermazione la vera essenza dell'ultima fatica della Papyrus, titolo destinato a suscitare un vero e proprio cataclisma videoludico. Gran Prix Legends o si odia o si ama, non esistono mezzi termini. E nel mio caso l'innamoramento è stato a prima vista, praticamente un colpo di fulmine. Probabilmente molti di voi non si troveranno d'accordo con la votazione scritta in fondo a queste cinque concitate pagine, ma prima di scagliarvi su tastiera e telefono vi pregherei di fare una piccola riflessione. Gran Prix Legends è una mosca bianca, è un titolo di quelli che non se ne vedevano da tempo. Gran Prix Legends è intrigante e coinvolgente, è un bellissimo, completo, fottuto simulatore di guida. E quando uso la parola fottut... ehm, volevo dire simulatore, intendo dargli una ben precisa connotazione. Il nome Papyrus è già una garanzia e un marchio di qualità indelebile. Il loro primo titolo degno di nota è stato Indy 500, un gioco uscito quando i 486 erano solo nelle case dei ricchi sfondati, un titolo la cui grafica al giorno d'oggi appare ridicola, eppure era un capolavoro. Lo spessore e la profondità che quattro poligoni messi in croce potevano generare era impressionante, ancor di più se si considera che quel gioco aveva un solo tracciato (il mitico catino di Indianapolis) e tre sole vetture. Non dimenticherò mai le giornate e le nottate passate ad affinare la meccanica e i settaggi della monoposto, magari solo per limare un paio di decimi al giro record, magari solo per comunicarlo all'amico Francesco (a proposito, leggendari auguri per il grande passo...) o per avere la gioia di essere inserito nell'albo d'oro di ancor un fascicoloso TGM. Indy 500 mi ha dato tanto e qualcosa mi fa credere che anche Gran Prix Legends sarà in grado di ripercorrerne i fasti, in un'epoca in cui giocare non mi appassiona più e i titoli che vedo li mangio e li digerisco senza gustarne il sapore. Al giorno d'oggi non siamo più abituati a giocare in quel modo, ma non per questo bisogna spegnere tutto schifati gridando "... cacchio, non è giocabile" ogni qualvolta siamo costretti a stare seduti davanti al monitor per più mezz'ora prima di capire come si fa. Quante volte ho sentito lamentarsi del fatto che lo spessore dei videogiochi si sta assottigliando, quante volte ho sentito pianti sulla scarsa longevità. Ecco, questo titolo è assolutamente longevo ed è anche dotato di un grande spessore. Certo, longevità, spessore e difficoltà se portati al loro estremo si vanno a posizionare su un'ideale linea di confine tra capolavoro e frustrazione con il rischio di imbruttire invece che imbellire. Gran Prix Legends, probabilmente, sembrerà frustrante a molti di voi. E' successo in redazione, non vedo perché non dovrebbe succedere nelle case. Eppure gli amanti delle simulazioni, coloro che persevereranno oltre ogni più sgradita mortificazione, quelli che si sorbiranno le duecento pagine del manuale con tutti i consigli, le strategie, le impostazioni e l'abc del novello pilota, riusciranno, oltre che a gustare la vera essenza del titolo targato Papyrus, anche a vincere e a sentirsi gratificati invece che frustrati. Il divertimento, infatti, è proprio in questo, nell'assaporare le pagine del manuale, nel capire finalmente perché l'altezza dell'auto dal suolo è così importante, nel vedere che dopo prove e controprove si intuisce la strada, si vede la luce e i tempi sul giro incominciano ad abbassarsi. Voglio essere sincero, comunque, e confessare che in tutto il periodo in cui ho testato il gioco, non sono riuscito a vincere una sola gara (una volta, però, sono salito sul podio) e sulla griglia di partenza sono risultato sempre ultimo. No, non sono un lameraccio né un miserabile, anzi credo di essere uno dei piloti Xenia più veloci e performanti. Dico questo per far capire a tutti quelli che acquisteranno il gioco che è dura, durissima e che se non si adorano le corse, se non si amano i giochi di guida e se non si è pronti al sacrificio, probabilmente l'inkazzamento sarà enorme. Ma altrettanto grande sarà la soddisfazione e la gratificazione nel controllare una sbandata

La partenza della gara è sempre un momento altamente drammatico, specie se si utilizza il cambio automatico, tendenzialmente più lento di quello manuale.

Circuito di Monaco. La terribile chicane delle piscine era assai più veloce della doppia attuale. Fondamentale la frenata precedente e l'impostazione della traiettoria.

In tutto il suo splendore ecco la veste grafica di Gran Prix Legends!

Ogni scuderia ha la propria schermata descrittiva, con tanto di marchio, caratteristiche tecniche e foto dei piloti.

Locandina d'epoca e schermata di presentazione del Gran Premio di Monza. Imbelliamoci tutti assieme...

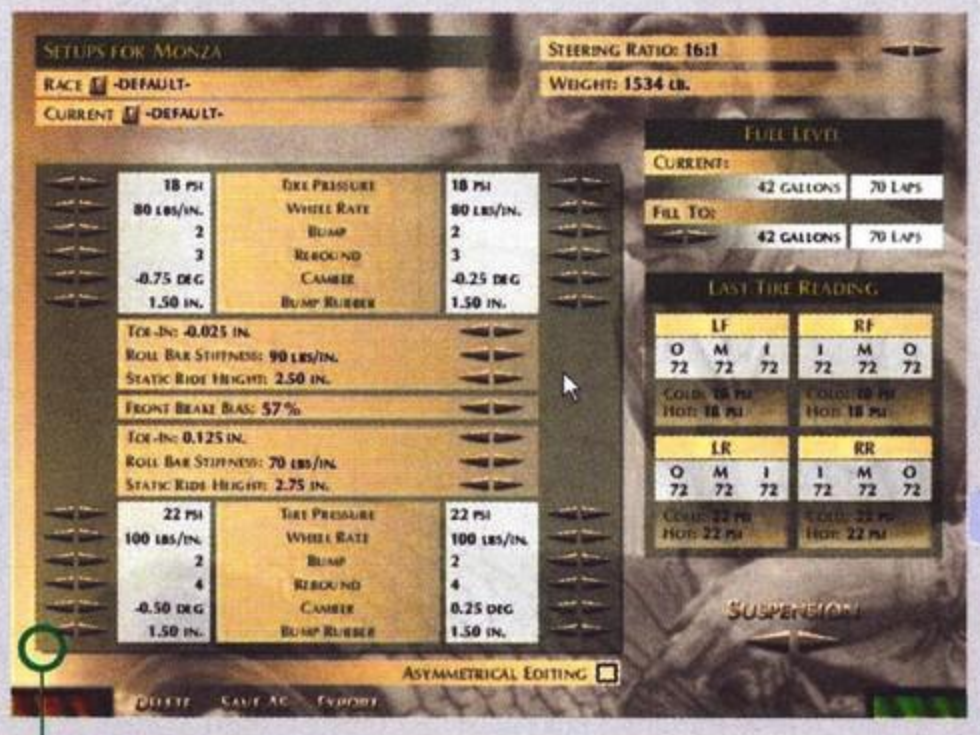
Negli anno '60 era possibile anche spiccare simili balzi passando sopra ai dossi. In quest'immagine le due Lotus volano sul Nurburgring.

La schermata principale di gioco, da cui è possibile scendere in pista o accedere ai box per il settaggio dell'auto.

I modelli poligonali delle auto sono realizzati davvero bene e sono dettagliati in maniera superba. Notate anche le riflessioni sulla carrozzeria.

imprevista, nell'affinare la meccanica e nel gestire al meglio la potenza del proprio motore, situazioni e sensazioni, queste, che Gran Prix Legends è in grado di regalare più di ogni altro.
Come di consueto alla Papyrus dedicano poco spazio e pochi fronzoli a tutto ciò che rappresenta il contorno del gioco vero e proprio. I menu sono scarni ed essenziali, le schermate di corredo poche e facilmente skippabili. Già lo stile grafico adottato, comunque, inizia a regalare una ventata d'aria decisamente retrò, grazie alle locandine che descrivono i vari gran premi, copie fedeli dei manifesti dell'epoca.
Prima di lanciarsi nel vivo del campionato è opportuno fare un po' di pratica, magari con la sessione di allenamento. Si tratta di una modalità semplificata in cui si gareggia utilizzando delle auto depotenziate, in modo da poter familiarizzare con il sistema di controllo e con le reazioni alquanto brusche delle monoposto. Ci sono tre livelli di pratica, caratterizzati da difficoltà crescente e da un grado di realismo (danni alla monoposto, aiuti nella guida e potenza dei motori) via via più marcato. Il passaggio successivo è quello della corsa singola, palestra obbligata per chi vuole farsi le ossa e i muscoli in modo da affrontare in piene forze le difficoltà di un'intera stagione iridata. Scegliete il tracciato, dunque, la scuderia e scendete sul nastro d'asfalto. In questa sezione è possibile impratichirsi un poco con i settaggi dell'auto, vero cuore pulsante di una perfetta messa a punto. La preparazione del proprio bolide è alquanto elaborata e completa e riguarda tutta una serie di aspetti che altri giochi del genere nemmeno si sognano di prendere in considerazione. Non solo, infatti, sono contemplate grandezze quali il livello di carburante nel serbatoio (e il conseguente peso dell'auto), il raggio di sterzata o la rigidezza delle sospensioni, ma sono presenti anche settaggi per le barre anti rollio, per lo spessore dei copertoni e tante altre cosucce che faranno felici i maniaci della meccanica. È il caso dell'angolatura delle ruote sia in senso longitudinale che trasversale, strettamente connessa con

Il replay è completo sotto tutti i punti di vista. Saluto...

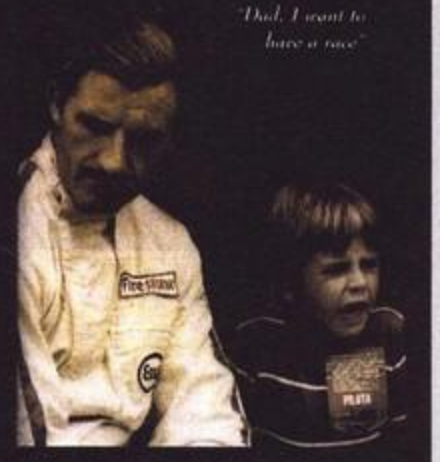


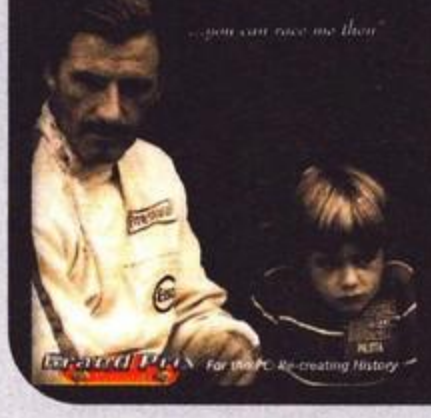
La sezione dedicata alla preparazione del proprio mezzo, complessa, ma semplificata dall'inserimento di tutte le caratteristiche (fatta eccezione per i rapporti del cambio) in un'unica schermata.

Ennesima inquadratura spettacolare che rende l'idea della meticolosa cura insita nella realizzazione Papyrus.

DA PADRE A FIGLIO

Su una bella rivistona inglese è apparsa una pubblicità di GPL molto particolare, intrigante e divertente, che ben spiega lo spirito evocativo dell'intera realizzazione Papyrus. Rigorosamente in bianco e nero un papà evidentemente pilota e un bambino pieno di sogni e belle speranze scambiano un paio di battute. Alla richiesta di quando potrà correre in Formula 1, il piccolo si sente rispondere che è ancora presto, ma che a partire dall'ottobre '98 potrà provare l'ebbrezza di sedere in una monoposto del 1967. Quel bambino è Damon Hill e il padre, inevitabilmente, è il grande Graham. Gran Prix Legends è l'unico mezzo con cui Damon potrà calarsi nell'abitacolo dell'auto guidata dal padre e come lui lo potranno fare anche tutti gli appassionati.





GENIO DEI VIDEOGIOCHI O PILOTA MANCATO?

Dave Kaemmer è la mente geniale che si nasconde dietro le realizzazioni della Papyrus, partendo da Indy 500 fino a Gran Prix Legends, passando per i vari Indycar Racing e Nascar. A Londra il buon Dave si è gentilmente concesso a grandi e piccini, parlando del suo gioco e facendo da testimonial alle gare che si svolgevano su un maxi schermo appositamente allestito. Potevamo forse lasciarci sfuggire l'occasione di scambiare due chiacchiere con il celebre guru videoludico? Nossignori, e questo è quanto ne è emerso.

TGM: La prima cosa che fa sensazione in GPL è l'ambientazione nel passato. Come mai una scelta del genere? Come mai hai preferito auto degli anni sessanta ai bolidi dei giorni nostri?
DK: Tutto è cominciato leggendo un libro sulla Formula 1 che mi è stato regalato una decina di anni fa. Le immagini di quel periodo avevano un fascino incredibile e semplicemente guardandole si aveva l'impressione di esserci veramente. Si respirava un'aria diversa...

TGM: Credo di capire cosa intendi, ma sono ancora dubbioso sulla scelta effettuata. Anche in un gioco di corse l'atmosfera è importante, ma quello che più conta è la sfida, la competizione.
DK: Certamente e infatti la scelta di simulare una stagione iridata della fine degli anni sessanta ha i suoi vantaggi anche in tal senso. In quegli anni il mondo della Formula 1 era un po' diverso da quello di oggi e forse contava più il pilota che la macchina. Ne consegue che la guida di quei bolidi era veramente impegnativa e difficile. Le gare erano spettacolari, c'erano molti incidenti e ogni corsa si risolveva al foto finish.

TGM: Hai detto che guidare una Formula 1 alla fine degli anni sessanta era qualcosa di veramente impegnativo. Probabilmente guidare una Formula 1 in Gran Prix Legends lo è ancora di più, data la difficoltà del gioco. Non credi di aver un pelino esagerato?
DK: Assolutamente no. Gran Prix Legends è una simulazione e deve tenere conto di tutti i fattori presenti in gioco. Guidare un bolide del genere non è uno scherzo e pertanto non lo è nemmeno su PC. Il modello di guida utilizzato è estremamente realistico e necessita di parecchia pratica per essere dominato. Ma anche quando sarete bravi se effettuerete una manovra sbagliata rischierete di finire la gara anzitempo.

TGM: In questo modo, però, avete inevitabilmente tagliato fuori una grossa fetta di appassionati. Molti giocatori, infatti, si stuferanno presto dell'eccessiva difficoltà e dopo il decimo testacoda in un giro getteranno la spugna.
DK: Può darsi che tu abbia ragione, ma sono sicuro che i veri appassionati (e ti assicuro che ce ne sono tanti a giudicare dalle vendite dei nostri precedenti giochi) lo apprezzeranno moltissimo.

TGM: Quanto tempo è durata la fase di sviluppo di GPL?
DK: Più o meno tre anni, anche se ci stavo pensando già da prima.

TGM: E quale è stata la parte più difficile dell'intera realizzazione?
DK: Senza dubbio l'implementazione di un modello realistico di guida. Tutti gli aspetti fisici sono stati considerati e le reazioni delle monoposto, i loro movimenti durante gli incidenti o l'azione delle forze centrifuga e centripeta sono stati brillantemente analizzati e implementati. Sì, il modello fisico del gioco è stato senza dubbio la parte più complessa della realizzazione.

TGM: Nell'orizzonte temporale della Papyrus abbiamo a un estremo Indy 500 e all'altro GPL. Cosa è cambiato in questi otto anni? Qual è stata seconde te la vera rivoluzione videoludica?
DK: Non c'è dubbio: la 3Dfx. Metto sullo stesso piano, però, anche l'evoluzione dei microprocessori e le infinite possibilità che oggi sono alla portata di quasi ogni gruppo di sviluppo.

TGM: Non credi che in tal senso ci sia una sorta di appiattimento della qualità? Nel senso che chiunque è in grado di sfornare un gioco in 3D solo grazie al supporto hardware?
DK: Questo è un problema reale e attuale. Alla lunga, però, emergeranno solo quelli che sapranno inculcare nel proprio prodotto quel qualcosa in più che va oltre gli effetti grafici e il frame rate.

TGM: Avete pensato di realizzare anche una versione software? Intendo non accelerata graficamente grazie alle nuove schede 3D?
DK: Sì, sarà presente anche una versione software 16bit, anche se la sconsigliamo, dato che la complessità del gioco e delle animazioni sono tali da garantire una giocabilità soddisfacente solo con 3Dfx.

TGM: Quali sono gli aspetti migliori in GPL e quali sono, a tuo giudizio, quelli da migliorare?
DK: Il motore grafico è eccezionale e ne vado particolarmente fiero. Mi esalta moltissimo anche il realismo del modello fisico che governa il comportamento dell'auto. Se ci fai caso, in frenata il muso dell'auto tende a schiacciarsi, così come la carlinga sobbalza quando si cambia bruscamente marcia. L'auto è totalmente indipendente dallo scenario circostante e ciò paga molto in termini di realismo e credibilità.

TGM: E i difetti?
DK: Difetti? Quali difetti?

TGM: Va bene, ho capito... ultima domanda di rito: progetti per il futuro?
DK: Credo che continueremo a evolvere questo motore grafico e a sviluppare altri giochi di guida in grado di sfruttarlo.

TGM: Mica avrete intenzione di ascoltare le preghiere di tutti i videogiocatori e di creare la simulazione di rally definitiva?
DK: Ehehehe (se la ride NdDuspa). Le pressioni in tal senso sono molte e anche se negli USA i rally non sono così seguiti vedremo un po' cosa si può fare SBONK! (Rumore del Duspa che cade in estasi sul terribile pavimento di granito dell'Olympia Hall).

al punto che è possibile procedere alla preparazione asimmetrica dell'auto, agendo su gomme, sospensioni e geometrie di telaio per ciascuna ruota e per i due assi, garantendo il controllo totale della meccanica.
Purtroppo nel 1967 non esisteva la telemetria e l'unico modo per capire se un settaggio funziona bene o se una certa regolazione è stata azzeccata è quello di scendere in pista e macinare chilometri. Per questa ragione le prove libere si rivelano determinanti e decisamente snervanti, specialmente se si osservano gli altri piloti viaggiare come dei treni. Non crediate, tuttavia, che le difficoltà siano di casa solamente nel vostro box, dato che gli stessi problemi potrebbero essere incontrati anche dagli avversari e

Tra le tante visuali ecco quella da altezza sospensioni. Inutilizzabile se non per questa ridicola foto.

Durante gli incidenti più gravi pezzi di carrozzeria volano da tutte le parti e non è raro perdere ruote e semiassi. L'animazione è da Oscar.

l'usura e la temperatura dei pneumatici. Un maggiore attrito in determinati punti del pneumatico, infatti, determina un più rapido innalzamento della temperatura e il consumo esasperato del battistrada. Ogni pneumatico ha tre punti di rilevamento della temperatura (esterna, media e interna) e, a seconda del risultato, si può agire sul camber, sulla pressione della gomma o sulla campanatura del mozzo. Inoltre, si ha la possibilità di effettuare settaggi particolareggiati e specifici, guasti meccanici o errori umani sono sempre in agguato. In tal senso spendo volentieri due parole sull'intelligenza artificiale.
Premesso che esistono sei livelli di difficoltà che, oltre ad agire sul livello di danneggiamento dell'auto e sulla facilità di guida, influenzano notevolmente la competitività dei piloti mossi dal computer, in generale vale la regola che nessuno è perfetto ed è quindi possibile assistere a incidenti, testacoda e scaramucce anche tra gli assi artificiali. Il livello medio è comunque molto alto (del resto si parla di un'annata storica, in cui dei veri campioni erano gli uni contro gli altri) e le staccate grintose, gli inserimenti in curva decisi e la propensione alla battaglia saranno le caratteristiche principali dei vostri rivali.

Tra gli effetti grafici sono gustose le scintille provocate dal contatto con corpi estranei. Notate il marciapiedino assassino al posto del cordolo.

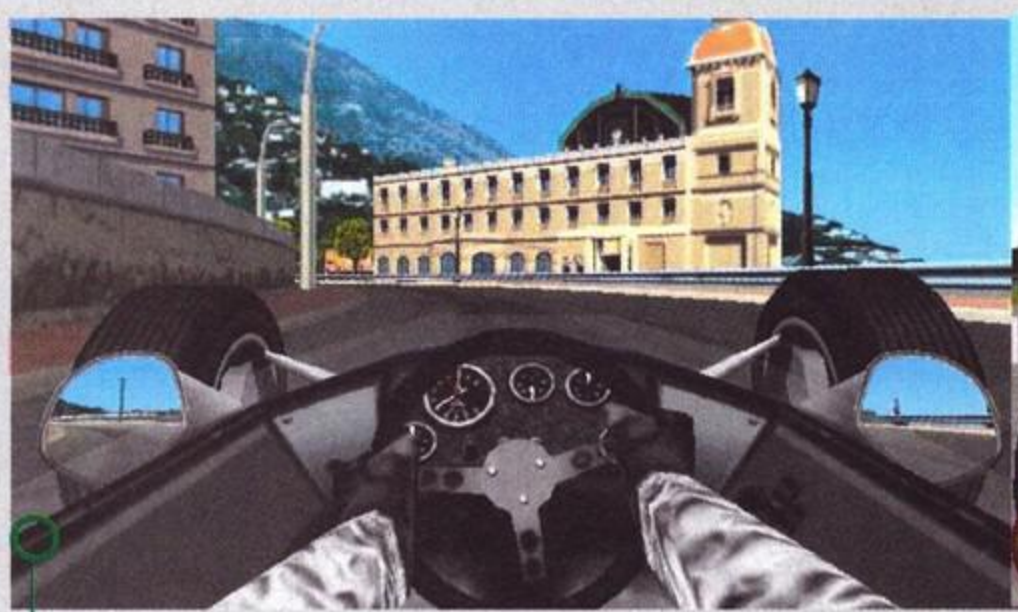
La visuale dal rollbar è spettacolare e consente di vedere sia il pilota sia una buona fetta di strada.

Inevitabili, quindi, saranno i contatti e altrettanto inevitabili saranno le uscite di pista, i voli in aria e gli atterraggi tutt'altro che morbidi. Le ruote scoperte, la grande velocità e la stabilità tutt'altro che esemplare saranno tutti fattori determinanti per le vostre acrobatiche evoluzioni. Gli avversari, oltre a essere coriacei, sono anche intelligenti e saggi, per cui quando un'auto si intraversa improvvisamente sul tracciato cercheranno di evitarla, magari compiendo una breve escursione sull'erba e soprattutto non si accoderanno mai gli uni agli altri come in certi giochini di corse di nemmeno troppo tempo fa...
Quando sarete diventati un po' più bravi sarà venuto il momento di cimentarvi nel campionato, disputando l'intera stagione iridata del 1967. I circuiti presenti sono undici e sono la fedele riproduzione dei tracciati dell'epoca. Alcune di queste piste oggi non esistono più, mentre altre rappresentano ancora un appuntamento imperdibile per tutti gli appassionati, come nel caso di Monza, Montecarlo o Silverstone.

Comunque sia, non aspettatevi di trovare dei tracciati così come li conoscete oggi, dato che nel corso degli ultimi trent'anni le varie piste hanno subito notevoli modifiche e abbellimenti. Gli elementi di contorno, le chicane, le varianti e le tribune affollate non erano nemmeno lontanamente immaginabili e la spartanità del tutto la faceva comunque da padrona. Ciò si traduce in una essenzialità grafica che a tratti potrebbe lasciare perplessi, ma che invece fa parte del rigore simulativo di casa Papyrus.
Le auto disponibili sono sette (altrettante ovviamente sono le case costruttrici) e sono tutte molto ben caratterizzate, sia esteticamente che tecnicamente. E' quasi sconcertante come i game designer della Papyrus siano riusciti a imprimere in ciascuna fedele riproduzione su schermo lo spirito o l'anima della controparte reale, rendendo ciascun modello diverso dagli altri. Alcune saranno più facili da domare, mentre altre saranno delle autentiche belve a quattro ruote. Differente è anche il ruggito dei motori e la sensazione che si ha entrando nell'abitacolo di una Ferrari è di quelle che non si dimenticano. Ogni monoposto è dotata di determinate caratteristiche costruttive che ne influenzano il comportamento in condizioni neutre. A partire da questa base, poi, è necessario sviluppare la messa a punto di cui abbiamo già ampiamente parlato. Oltre alle sedute con i meccanici durante le prove è anche possibile entrare ai box durante le gare. Ciò essenzialmente avviene per tre motivi: per scontare una penalità inflitta dai giudici di gare (qualcosa di simile allo stop and go dei giorni nostri); per ubbidire a una comunicazione del team manager (ovviamente non con l'interfono, ma con delle lavagnette esposte sul rettilineo del traguardo), magari perché ha intuito che qualcosa non va o perché ormai le gomme sono finite; per risolvere problemi di meccanica dovuti a incidenti non troppo gravi.
Da un punto di vista tecnico Gran Prix Legends si difende decisamente bene, con un motore grafico all'altezza delle migliori realizzazioni e un modello fisico di guida al di sopra di ogni standard attuale. Se disponete di un bel Pentium II con 3Dfx potete godervi degli effetti di riflessione delle luci

PERCHÉ PROPRIO IL 1967?

Aparte il fatto che si tratta di un anno che sarà sempre ricordato nella storia per aver dato i natali al più celebre redattore videoludico, le ragioni che hanno fatto cadere la scelta su tale data sono essenzialmente due. Innanzitutto perché il campionato di Formula 1 del 1967 è stato l'ultimo prima dell'inserimento delle sponsorizzazioni e quindi della commercializzazione più bieca delle immagini di piloti e monoposto. Vedere le livree delle auto intatte nei loro colori originali, vedere gli aviatori di terra vestiti come dei gentleman anglosassoni, assistere a battaglie senza esclusione di colpi, ma a immediate strette di mano fuori dall'abitacolo, ha comunque un certo fascino e un non so che di romantico che fa sembrare uomini dei superuomini ed eroi delle persone normali.
La seconda motivazione è di carattere tecnico. A partire dal campionato del 1968, infatti, vennero introdotte tutta una serie di trovate aereodinamiche che avrebbero da quell'anno in poi determinato la differenza. Alettoni e minigonne, infatti, nel 1967 non esistevano e rendevano con la loro assenza la guida dei bolidi di F1 ancor più difficoltosa e muscolosa. Quella del 1967, quindi, era una Formula 1 più pura, magari più pericolosa e più drammatica, ma più umana e c'era spazio per il gesto eroico, per la passione più vera. In tal senso va applaudita la coraggiosa scelta di Dave Kaemer e soci e con simile mentalità ci si deve affiancare a Gran Prix Legends, un gioco di guida che è in realtà qualcosa di più, zucchero per i nostalgici, fiele per gli smanettoni.



Monaco a sempre il suo fascino, specie in una giornata di sole. A proposito non ho mai incontrato la pioggia e non se ne fa nemmeno menzione nel manuale...

La sezione dedicata alla preparazione del proprio mezzo, complessa, ma semplificata dall'inserimento di tutte le caratteristiche (fatta eccezione per i rapporti del cambio) in un'unica schermata.

La prima di Lesmo non è certo uno scherzo e la nostra Lotus sembra già imbizzarrita. Un po' di controsterzo e tutto tornerà a posto.

GRAND PRIX NEWS

MONDAY July 16, 1967

Clark Wins British GP

Lotus driver Jim Clark triumphs at Silverstone

Dopo ogni gara una sorta di edizione straordinaria riepiloga l'accaduto, esaltando il vincitore e imbruttendo gli sconfitti.

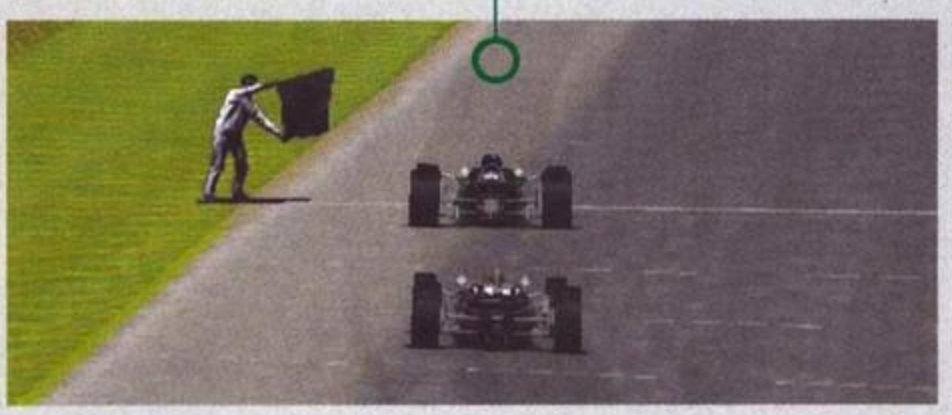
La visuale esterna, tipicamente arcade, consente una maggior visibilità, ma minor coinvolgimento.

JP

Questo è probabilmente uno dei giochi più affascinanti che mi sia mai capitato di provare. La passione e la precisione assoluta con cui sono state riprodotte le atmosfere, le soluzioni tecniche e gli scenari del 1967 è quasi commovente, e il pedigree simulativo della Papyrus viene fuori di prepotenza connotando il gioco come un simulatore, più che una simulazione, assolutamente perfetto sotto ogni punto di vista. Certo è che si tratta di una brutta bestia, difficile da domare e pronta a mordere in qualsiasi momento; come tutte le cose difficili, però, Grand Prix Legends regala enormi soddisfazioni se ci si dimostra capaci di padroneggiarlo, ed è quindi adatto a chi non si scoraggia e dispone della pazienza necessaria a provare, riprovare e riprovare ancora. Per molti, ma non per tutti, perché inevitabilmente qualcuno potrebbe non superare il muro iniziale e rimanere frustrato dall'estrema difficoltà di controllo delle vetture. A tal proposito consiglio a tutti i costi di usare un buon volante per giocare, essendo questo l'unico strumento adatto a prodursi in quelle controsterzate da paura che la guida di GPL richiede incondizionatamente. Si tratta di un titolo assolutamente unico, dal carattere un po' scorbutico ma dalla personalità infinita: mai come in questo caso un giro di prova con il demo incluso sul Silver Disk potrà svelarvi se siete fatti l'uno per l'altro oppure no...

La tecnica migliore consiste nel lasciar sfilare l'auto in leggera derapata e nel controllare la sbandata con il gas.

Le segnalazioni dei commissari sono sempre precise e puntuali. Peccato ce non sia possibile investirli.



La carambola si è innescata e le auto piroettano in aria. Sullo sfondo il Bossetti assiste allibito e impaurito: che poverino...

e delle sfumature davvero eccezionali, ammirabili soprattutto in fase di replay (le telecamere disponibili sono una decina ed è possibile tagliare, incollare e salvare le fasi più spettacolari). È inoltre possibile scegliere la risoluzione grafica tra le tre disponibili, passando così da una più che onesta 512x384 a una strepitosa 800x600. La fluidità è decisamente elevata e il frame rate raramente scende sotto i venti fotogrammi al secondo anche su un semplice Pentium 200, persino mantenendo al massimo il livello di dettaglio. A voler essere pignoli si potrebbe notare che su schermo non è che ci siano poi così tanti oggetti da muovere, perlomeno in alcuni tracciati. Curiosamente, infatti, mentre alcune piste sono corredate di tantissimi elementi che arricchiscono il fondale, in altri casi l'ambiente circostante è alquanto spoglio. Come già detto ciò è dovuto alla meticolosa ricostruzione dei tracciati dell'epoca, certamente meno dotati di strutture di supporto di quelli attuali.

Un aspetto che merita invece approfondimento è quello legato alle due visuali. Mentre quella interna rappresenta lo stato dell'arte per un simulatore di guida, quella esterna lascia sollevare qualche dubbio. La sensazione che si ha giocando, infatti, è che l'auto sia incollata all'asfalto e che ci scivoli sopra a mo' di pattinatore sul ghiaccio, almeno finché non urta qualcosa o viene sparata in orbita da una cunetta. La cosa strana è che uno dei più bei fiori all'occhiello di Gran Prix Legends è proprio l'assoluta indipendenza della monoposto dallo scenario. In molti giochi di corse la vettura è solidale con l'ambiente circostante e le rotazioni e i movimenti procedono di pari passo. In GPL tutto ciò avviene invece in maniera decisamente realistica, con modelli distinti di animazione e comportamento. Tutti gli elementi dello scenario si muovono indipendentemente dall'auto e la sensazione di grande realismo che ne deriva è davvero notevole. Ciò si ripercuote su dinamiche di incidenti alquanto spettacolari e realistiche e in una mobilità della monoposto che lascia davvero a bocca aperta, basti pensare ai sussulti dell'auto durante una cambiata di rapporto troppo brusca o durante una staccata al limite.

Un piccolo difetto che invece mi ha lasciato abbastanza interdetto è legato al comportamento della vettura, estremamente realistico su asfalto, ma un po' falsato sull'erba o sulla terra che costeggia il tracciato. Se si finisce con due ruote in una zona sporca, infatti, l'auto non si scompone più di tanto e si può comunque procedere ad alta andatura. Per un titolo che si fregia del nome di simulazione assoluta ciò non è molto dignitoso, non vi pare? In ogni modo questa sgradevole sensazione di "fasullo" scema quando si gioca in modalità professionista, con tutti gli aiuti disabilitati e sembrerebbe quindi avvalorare la tesi che si sia cercato di semplificare la guida per i piloti meno esperti. Ma allora perché su asfalto l'auto si imbarca e si gira che è un piacere? In ogni caso un capolavoro.

Stefano "DuspiS" Lisi

BOSS

Penso di non avere mai fatto così tanta aneddotica su un gioco come riguardo a questo Gran Prix Legends; il mio partner è stato quasi sempre Max, con cui mi sono accanito più volte a causa delle diversità di vedute. Sostanzialmente, io ritengo che GPL sia il miglior gioco di guida uscito fino a ora, ma con una curva d'apprendimento spaventosamente alta. Non si parla di qualche ora di pratica, ma di decine, durante i quali si accumulano testa coda in abundantia. Se si tralascia questo particolare, tutt'altro che di secondaria importanza, non c'è un solo motivo per cui non dovreste acquistare il gioco – perfino i settaggi sono qualcosa di umano: quantitativamente soddisfacenti, ma niente per cui perdere intere settimane come avveniva con GrandPrix 2. Se poi disponete di un sistema decente (ossia un Pentium 2 a 233), l'engine si comporta in maniera eccelsa e la sensazione di profondità (mi riferisco alla visuale interna) è incredibile, mai visto niente prima in un simulatore di guida. Ben fatto, Papyrus.

PC

Gran Prix Legends è uno dei titoli di più difficile valutazione che mi sia mai capitato di recensire. Si tratta di un gioco anomalo, di un simulatore che a pieno diritto si fregia della palma di più realistica e credibile alternativa virtuale alle gare di Formula 1 di trenta anni fa. I pregi del modello di guida sono tantissimi, mentre il difetto è uno solo: la difficoltà. Quello che probabilmente farà più discutere grandi e piccini sarà proprio il fattore giocabilità che secondo alcuni sarà altissimo in virtù delle sensazioni e delle situazioni di guida, mentre secondo altri sarà bassissimo proprio a causa dell'eccessiva difficoltà e della frustrazione derivante dalla impossibilità di ottenere risultati degni di nota per la prima settimana di gioco. Lo stile di guida è esaltante e dovrete giocare continuamente con sterzo e acceleratore per tenere in pista la vettura. Sentire la macchina che va via e riuscire a correggere la sbandata con un deciso controsterzo, accompagnato dall'apertura della valvola a farfalla fa gridare di gioia e di autoesaltazione e poco importa se alla curva dopo finite nel prato. Vi siete esaltati e avete provato delle emozioni forti...

Gran Prix Legends, come ha detto il Ciccio nel suo box sarà un gioco per molti ma non per tutti. Richiederà dedizione e applicazione, prove e controprove, ma alla fine le soddisfazioni che regalerà saranno altissime. Guidare sempre al limite, avere duemila occhi per tenere sotto controllo quanto succede negli specchietti (bellissima la sfumatura degli elementi in movimento) e non perdere di vista la pista davanti a voi implica una tensione notevole e si finisce la gara con addosso tanta stanchezza, ma anche tantissima gratificazione. Gran Prix Legends è un gioco vero, un'esperienza unica e probabilmente uno dei pochi titoli destinati a rimanere nei ricordi degli appassionati in questa fine 1998.

HARDWARE

Per giocare in tutta tranquillità a GPL non basatevi su quanto dichiarato dalla casa (Pentium 133), ma puntate a un bel 200 con 3Dfx e 16MB di RAM. Se poi voleste fare i ganassa e giocare in 800x600 al massimo del dettaglio, buttatevi su un Pentium II e magari Voodoo 2. È vivamente consigliato un volantino o un dispositivo analogico di controllo, al fine di riuscire a dosare bene sterzo e acceleratore.

END

DIVENTA IL PIU' GRANDE CAMPIONE DI TUTTI I TEMPI

I motori rombano ancora ai box della Ubi Soft.

Con Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
scegli tra numerose modalità di gioco.
Qualche esempio?

Career mode: inizi la tua carriera in un piccolo team e, se ti farai valere, otterrai un ingaggio da professionista.

Scenario mode: confrontati in situazioni realmente accadute, impegnati e capovolgi gli esiti dei campionati precedenti.

Retrò mode: rivivi l'ebbrezza del primo Campionato del mondo del 1950, con circuiti, vetture, paesaggi e suoni direttamente dal passato.

Ottieni il meglio con
Race Leader Force Feedback

INOLTRE:
un **Editor** potentissimo ti permetterà di personalizzare ogni aspetto grafico e sonoro del gioco!

Distribuito da:

Distribuito da:

VIENI A TROVARCI AL
PAD 25 STAND D26/E25
Prova il gioco su una vera Minardi

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.
Clap communication

IN COLLABORAZIONE CON:

AUTOMOBILE CLUB DE MONACO

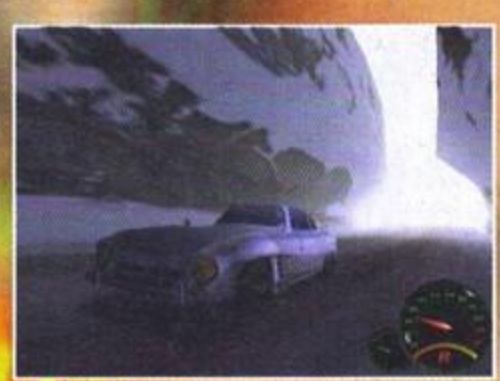
www.monacoracing.com

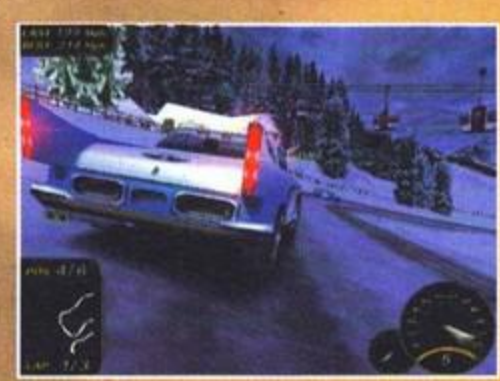
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

Speed Busters

Strade roventi

Strade, spiagge, deserti.
Accelleratore spianato
alla velocità di un brivido...
Poi senti qualcosa.
Una sirena.
Un altro brivido.
La polizia ti ferma.
Non ti multa ma ti premia.
Non capisci?
Ebbene sì, i soldi si fanno
superando i limiti.





Distribuito da:

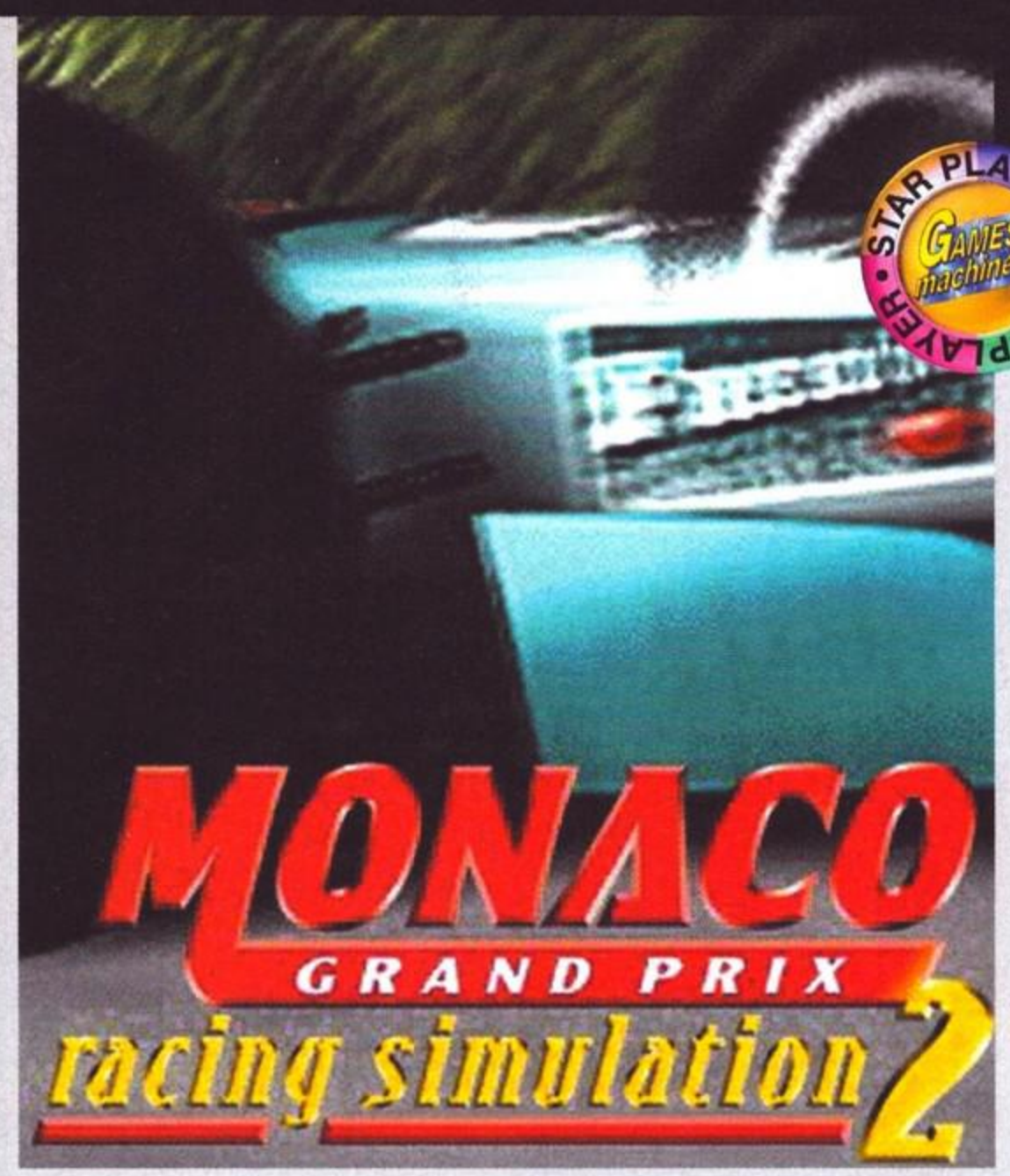
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

VENITE A TROVARCI AL
PAD. 25, STAND D26/E25

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

Qlic communication

La Ubi Soft perde la licenza ma non il vizio...

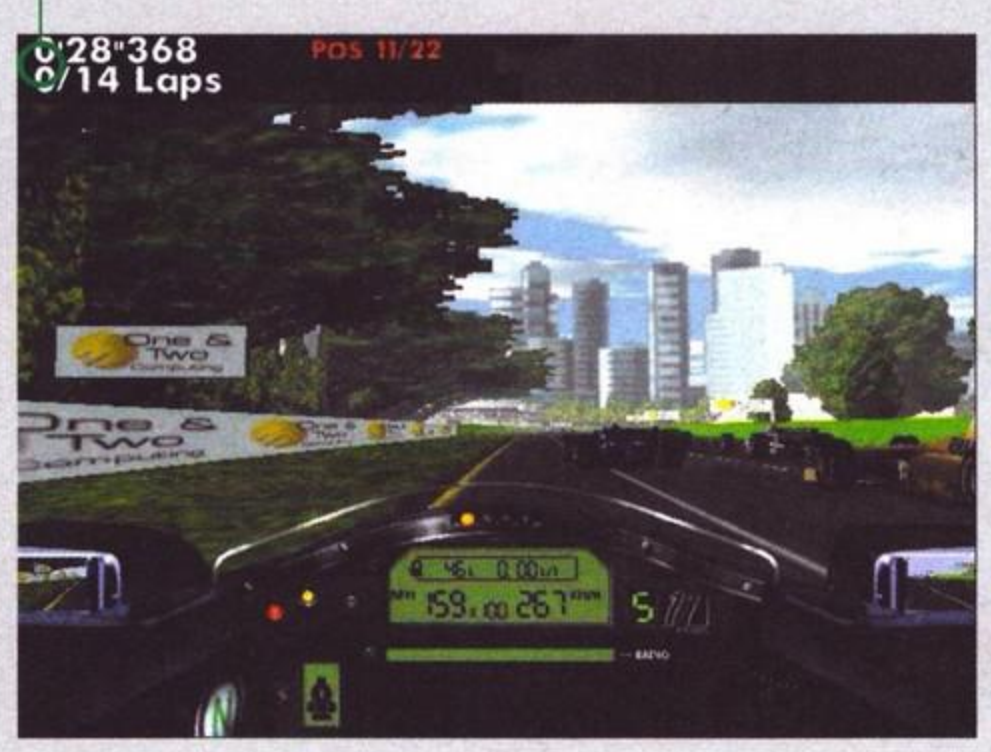


Una partenza difficile in condizioni difficili: le realistiche condotte di gara dei piloti controllati dalla CPU li portano spesso a fare escursioni sull'erba pur di evitare i contatti.

Come una telenovela a puntate, questa recensione andrebbe letta alla luce dell'articolo-intervista apparso sul numero scorso a proposito di questo stesso gioco, quando ancora lo chiamavamo F1 Racing Simulation 2. E come in una telenovela, mi premuro comunque di fare in apertura un breve riassunto per i meno informati, perché in fondo si può pur sempre perdere qualche puntata...

LA STORIA FINORA
In principio fu F1 Racing Simulation, eccezionale gioco di Formula Uno uscito a Natale dell'anno scorso, dotato della licenza ufficiale FIA per la stagione 1996 e meritevole a tal punto di guadagnarsi un bel 94 su queste stesse pagine; nella recensione dichiarai che la battaglia con GP2 poteva considerarsi vinta sotto molti punti di vista (attirandomi le ire di qualche irriducibile seguace di Crammond) e la qualità indiscutibile del gioco lo ha comunque portato a vendere oltre 400.000 copie (di cui una buona fetta anche in Italia, ndMax). La Ubi Soft ha quindi deciso che era il caso di coltivare la franchigia e si è preparata al lancio dell'inevitabile seguito – o update – annuale. Lo scorso luglio, per questo motivo, ho fatto visita agli uffici parigini della software house, quando il destino del titolo era però ancora in bilico: licenza ufficiale FIA anche stavolta oppure no? E cosa sarebbe successo se l'affare non fosse andato in porto? Ora lo sappiamo: per mancati accordi con l'organo ufficiale della F1, la Ubi ha deciso di fare a meno della licenza, conquistandone una meno prestigiosa ma pur sempre affascinante, quella dell'Automobile Club de Monaco, da cui il nuovo titolo del gioco (senza dimenticarsi il fondamentale "2"). Come ampiamente spiegato nel corso dell'articolo succitato, il gioco non è del tutto nuovo ma fa tesoro delle ottime basi del suo predecessore, introducendo

La classica visuale chase, personalmente la mia preferita per giocare. Anche se c'è chi dice che fa "troppo arcade"...



La visuale dal cockpit; peccato che, essendo i circuiti invariati, sono ancora presenti alcune poco piacevoli bitmap, come per esempio quelle degli alberi.

Il lens-flare ovviamente c'è, e stavolta influisce anche sulla carrozzeria.

Con la nostra intrepida monoposto del Team 10 (una Minardi?) cerchiamo di ritardare la staccata e mangiare un po' di posizioni al gruppo.

comunque alcuni elementi inediti. E naturalmente aggira il problema relativo alla mancanza di Schumacher, Ferrari e compagnia bella con due colpi d'astuzia. Ed è per questo che...

CHE C'E' DI NUOVO (SOTTO LA PIOGGIA)

...passo subito a enumerare le novità. L'engine di gioco è stato ritoccato, senza stravolgimenti di sorta, ma affinando qualche particolare e rendendo la simulazione più completa. La guidabilità e il controllo della vettura sono estremamente simili al gioco originale, ma l'insieme risulta leggermente più realistico anche in virtù della possibilità di "decollare" in seguito a forti collisioni oppure dopo un contatto gomma-gomma con qualche avversario. La fluidità è ancora egregia e, anche se scendiamo nel campo dell'impercettibile, mi sembra perfino aumentata, o quantomeno si può dire che il gioco soffra in misura minore di quei piccoli "stacchi" che ogni tanto facevano perdere qualche frame; questi sono ancora occasionalmente presenti, ad esempio quando viene per la prima volta lanciato uno dei file .wav relativi alle comunicazioni dai box, ma non ho mai avuto problemi seri in questo senso. La novità più consistente è comunque di natura estetica, non solo perché le vetture non sono più quelle del campionato di Formula Uno (maggiori dettagli più avanti), ma soprattutto perché proprio sulle vetture è stata spesa la maggior parte del tempo dedicata al restyling grafico. I circuiti, di fatto, sono praticamente invariati (eccetto le texture di alcune pubblicità), ma le macchine godono ora di una serie di nuovi effetti grafici, il più maestoso dei quali è la rifrazione della luce sulla carrozzeria (in stile Gran Turismo), calcolata in tempo reale e bellissima da vedere. Le monoposto appaiono comunque più dettagliate, ed è scomparso quel look un po' "schiacciato" del primo capitolo. Dando un'occhiata alle visuali esterne si notano i più piccoli particolari delle livree e, anche in lontananza, le macchine restano precise e molto definite. Ma gli effetti di nuova introduzione non si fermano qui, visto che tutto quanto, dal fogging alla pioggia, dal fumo alla terra che si solleva, è stato oggetto di ritocchi leggeri ma percettibili, specie se si utilizza una scheda Voodoo2. L'engine in senso lato è ora anche privo di problemi nella fase dei menu, che come ricorderete erano fastidiosamente lenti nel cambio di pagina e generalmente male ottimizzati: fatto dovuto alla fretta con cui era stato approntato F1 Racing, il quale generava anche un terrificante swap file che ora si è sensibilmente ridotto.

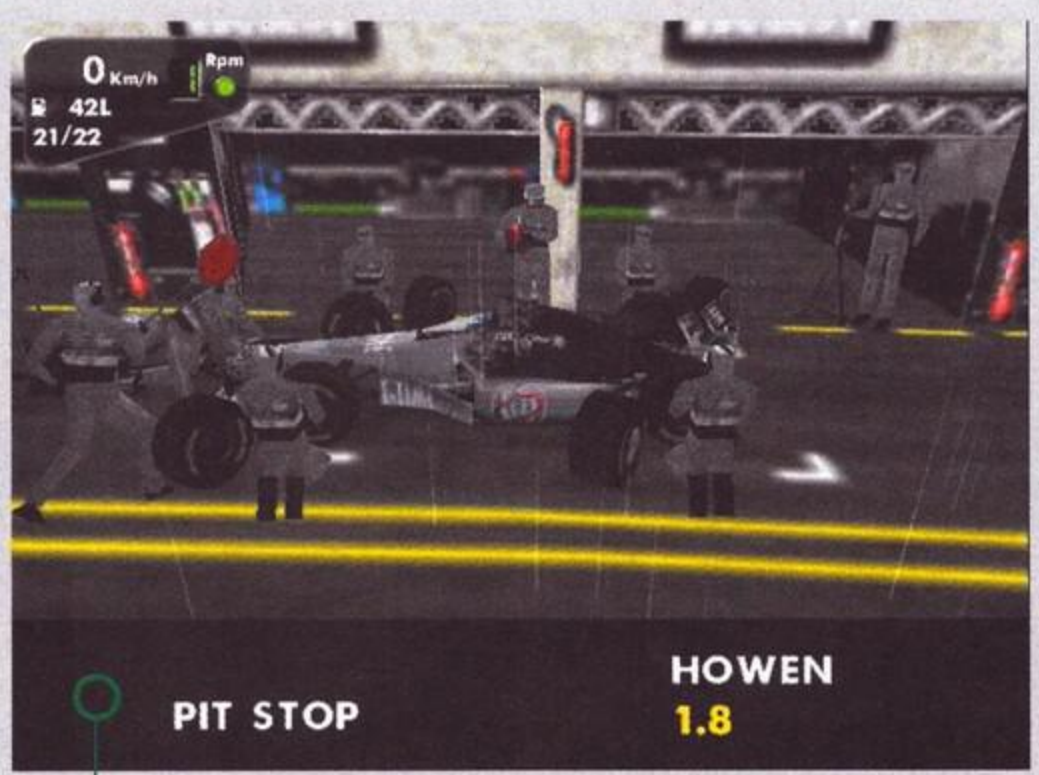
Un altro settore in cui le novità si fanno sentire sin dal primo giro di pista è quello dell'intelligenza artificiale, che ha raggiunto un livello eccellente: il comportamento dei piloti controllati dalla CPU è realistico, plausibile e persino direttamente relazionato alla personalità stessa del pilota. Ma come è possibile, se i piloti non sono quelli di Formula Uno? Beh, ricordate i vecchi giochi arcade e home di Formula Uno, quando le licenze erano ancora un miraggio e i programmatori si inventavano nomi fantasiosi che ricordassero quelli delle scuderie e dei corridori reali? Perrari, McLauren, Ayrton Sena e Gerard Burger, cose ridicole da sentire oggi, ma che erano pratica comune specie nei titoli giapponesi (quindi coin-op); la Ubi ha adottato una soluzione più elegante, connotando le squadre con un semplice numero (si va dal Team 1 al Team 11) e assegnando loro delle livree in qualche modo simili a quelle originali; quanto ai piloti, sono state mantenute le corrette iniziali di nome e cognome, senza però rimare pacchianamente i nominativi reali: per fare due esempi, M. Schumacher è diventato M. Schimdtke, mentre J. Alesi è mutato in J. Antonin. La cosa, sinceramente, non mi ha infastidito più di tanto: certo avrei

Abbiamo perso il musetto in un duro scontro e ora non possiamo che osservare il gruppo mentre ci sfila davanti.

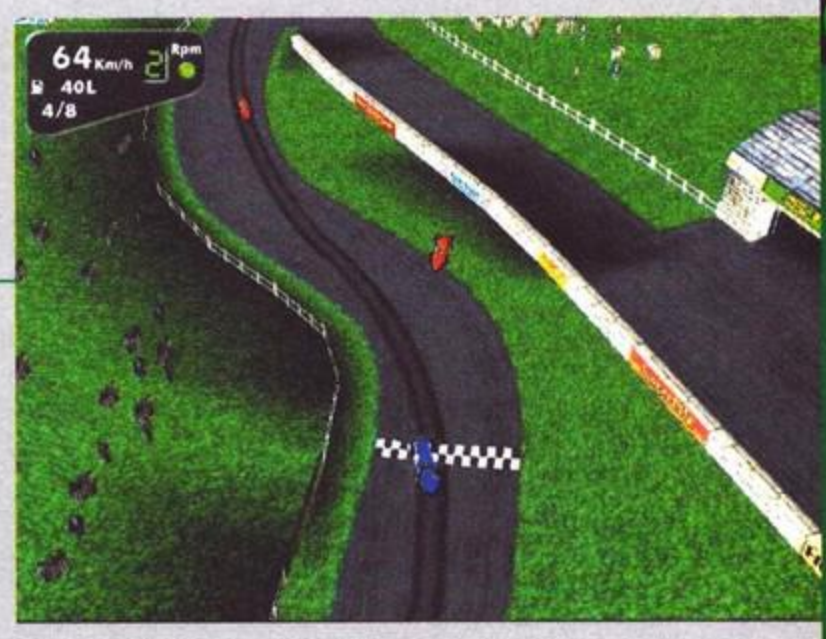
OGGI MI SENTO UN PO' RETRO'

La prima schermata di gioco che appare dopo i consueti filmati introduttivi serve, oltreché a decidere per il gioco singolo o multiplayer, per stabilire la modalità generale tra quella Normale e quella Retrò. In questo caso potete correre su un singolo tracciato (dal poco rassicurante nome di Green Hell) scegliendo la vostra vettura fra quattro scuderie, immaginarie ma chiaramente ispirate a quelle in voga negli anni '50. Si tratta di una specie di "regalo" che aumenta la longevità e la qualità generale del gioco, visto che è comunque realizzato con la massima cura. Bellissimi i cockpit delle quattro vetture e azzeccate le modifiche al modello fisico che ricreano con precisione la differente impostazione di questi vecchi cimeli, pur non raggiungendo la complessità di un Grand Prix Legends. Peccato non poter correre con queste vecchie carrette sulle piste moderne... comunque sia si tratta di un elemento originale che può risvegliare in voi un'insospettabile passione per la storia delle corse. Infilate il caschetto e gli occhialoni, si parte...

Purtroppo in foto non è possibile notarlo, ma gli effetti di luce e rifrazione sulle carrozzerie sono piuttosto spettacolari.



Le soste ai box sono ora in 3D, con degli indaffarati meccanici poligonali.



Questa visuale alla Speedster fa quasi "gioco-nel-gioco": stranamente sono riuscito a ottenerla solo in modalità Retrò

preferito ci fosse stata la licenza, senza la quale anche le sovrimpressioni non sono più identiche a quelle della TV, ma in fondo il gioco non perde troppo da questo punto di vista: le livree "fasulle" sono tutte ben disegnate (anche se qualche scelta dei colori è opinabile) e, soprattutto, esiste una sostanziale possibilità di aggirare il problema (leggetevi a tale proposito il box "La Licenza fatta in casa"...). Comunque, licenza o meno, il gioco è stato aggiornato alle nuove regole e alle nuove possibilità introdotte con il campionato ufficiale 98: c'è ora la penalità per la partenza falsa, il limite del 107% in qualifica e un numero stabilito di treni di gomme a vostra disposizione. Ma si può anche, dal cockpit, modificare la ripartizione della frenata e la rigidità delle barre anti-rollio, esattamente come possibile a bordo di una F1.

È UNA DURA LOTTA LÀ FUORI, FRATELLO

Finite le novità? Neanche per sogno, ma era ora di cambiare paragrafo. Ci sono due nuove modalità di gioco: la Carriera e lo Scenario. La prima vi mette alla guida di una monoposto di una squadra minore, per mettere alla prova le vostre abilità e farvi ingaggiare da un team più forte; ho trovato la Carriera estremamente appassionante, soprattutto perché vi impedisce di scegliere la macchina più veloce, come normalmente si fa, e ridimensiona i vostri obiettivi, almeno inizialmente, avvicinando il feeling a quello di un vero pilota di F1. Lo Scenario offre invece una serie di situazioni pre-determinate dalle quali dovete cavarvela: per esempio, potete vestire i panni del finto Schumacher e cercare di vincere il mondiale 97 rintuzzando gli attacchi del finto Villeneuve all'ultima gara del mondiale, oppure potete interpretare il finto Jean Alesi e cercare di recuperare dalla dodicesima posizione e andare a punti. Gli scenari presenti sono una decina, tutti divertentissimi, ma non si esclude la possibilità che la Ubi ne renda disponibili di nuovi tramite Internet. E Internet sarà un discorso importante per il futuro di questo gioco, soprattutto in relazione all'editor incluso, che non serve a creare nuove piste bensì a modificare quelle esistenti, assieme a suoni e texture delle vetture (vi rimando ancora al già citato box). E già che siete in giro per i box (quelli nel gioco presentano ora meccanici poligonali), leggetevi anche quello sulla modalità Retrò per conoscere l'ultima novità della lista.

TORNA AGLI STAND!

Il titolo del paragrafo è un bonario rimprovero per la mancata modifica delle comunicazioni vocali dei meccanici, ancora viziate da un paio di errori come quello, evidente, per cui ci viene

L'effetto pioggia è ora più intrigante dal punto di vista grafico, a patto di usare una Voodoo2.

Nel bel mezzo di un testa coda: il comportamento delle vettura (e delle gomme) dopo un incidente o in seguito a un escursione sul prato è decisamente realistico.

DUSPA'S POINT OF NO RETURN

Di tutti i giochi dedicati al circus iridato della Formula 1 attualmente in circolazione, questo Monaco eccetera eccetera mi è sembrato il miglior connubio tra azione arcade e realismo simulativo. Il titolo targato UbiSoft si presenta come un prodotto ben realizzato sia tecnicamente che esteticamente. Fluido e veloce, riesce anche a essere divertente e coinvolgente, pur non offrendo nulla di particolarmente nuovo o di diverso dal suo predecessore. Molte le migliorie tecniche, ma poche quelle sostanziali e a nulla serve il regalino della gara stile anni '50 sia perché realizzata con troppa grossolanità, sia perché assolutamente fine a sé stessa. Bello, ma non bellissimo.

BOSS

A dire il vero, da questo gioco mi aspettavo di più, nel senso che alla fin fine si tratta di un titolo sostanzialmente arcade, impreziosito da una grafica veramente carina. Ma al gradevole aspetto estetico ci siamo ormai abituati e a mio parere i giochi di Formula 1 veramente longevi sono solamente quelli che garantiscono un eccellente realismo, un fattore in grado di incollarti al monitor per decine di ore nel tentativo di eliminare qualsiasi sbavatura nella guida.
Delusione totale per la gara ambientata nel passato, dopodiché non mi resta che confermare il giudizio dei miei colleghi: considerando quanto alla Ubi Soft ci avevano fatto vedere con il loro ultimo titolo di Formula 1, era lecito pretendere una sorta di evoluzione, qualcosa che ci facesse dimenticare che, prima o poi, uscirà anche GranPrix 3.

Certo, rispetto alle massacranti sessioni di Gran Prix Legends, in cui occorre concentrarsi al massimo, qui le cose sono molto più facili. Ma non divertenti ed esaltanti allo stesso modo.

LA LICENZA FATTA IN CASA

Monaco GP Racing 2 contiene un editor di tipo professionale che vi permette di sbizzarrirvi con tutte le texture e i suoni presenti nel gioco, modificandoli a vostro piacere. È sufficiente selezionare il tipo di file grafico o audio che intendete sostituire o modificare, e il gioco è fatto. Potrete insomma, se ne avete voglia, sostituire alla voce del vostro team manager quella della vostra vecchia zia, che vi dice con voce tremante "Alettone posteriore danneggiaaaaato!", oppure alterare a piacimento le livree delle macchine o l'aspetto dei circuiti. Ovviamente è anche possibile lasciare il lavoro agli altri e scaricare da Internet (o dal nostro Silver Disk) i set di suoni e di texture che più vi interessano. Prevedo con facilità un fiorire indiscriminato di siti non-ufficiali dedicati alla bisogna e, ancor più facilmente, prevedo che presto troverete in giro anche il set che ricrea a puntino la stagione ufficiale 98. Naturalmente non proverrà in maniera diretta dalla Ubi, ma sappiate che, in bilico fra la licenza e la non-licenza, i grafici della casa francese avevano comunque disegnato anche tutte le texture ufficiali: sarebbe stato uno spreco buttare via tutto, non credete? A buon intenditor...

Come potete notare le sovrimpressioni non sono più identiche a quelle televisive, ma ci si avvicinano con buona approssimazione.

La foto della curva del Loews non poteva di certo mancare.

comunicato di tornare, appunto, agli "stand" invece che ai box. Anche dal punto di vista ortografico e sintattico, nelle scritte a video, è presente qualche imperfezione; a quanto mi è stato detto il gioco doveva ancora passare i controlli dell'ultimo minuto ed è quindi probabile che queste leggerezze siano state eliminate in tempo per la versione inscatolata. Il resto del gioco, comunque, è rimasto più o meno come ce lo ricordavamo, a partire dai menu, che a una rapida occhiata risultano praticamente identici a quelli dell'originale; è stata eliminata la poco usata (e complicatissima) telemetria, mentre è rimasto invariato (coi suoi difetti) il replay. Le visuali di gioco, se la memoria non mi tradisce, sono le stesse, e ce n'è quindi per tutti i gusti: quattro giocabili, una televisiva e almeno una decina non giocabili e tutte suggestive, più una singolare visuale dall'alto che però sono riuscito a ottenere soltanto in modalità Retrò. Invariate sono anche le altre modalità di gioco (Corsa Singola, Gran Premio, Campionato e Time Attack), anche se la Corsa Singola gode ora di assetti delle varie vetture più appropriati al circuito scelto, per scendere subito in pista senza preoccupazioni. La natura duplice del gioco resta intatta, e si può quindi scegliere tra due impostazioni di base (Realistico e Facile) e tre livelli di difficoltà: due parametri che alterati assieme determinano un approccio al gioco molto variabile, dallo stile semi-arcade molto immediato alla simulazione senza compromessi. È possibile alterare le regole della corsa rendendole meno severe, così come è possibile scegliere l'entità dei danni derivanti dalle collisioni (o la loro totale assenza) e i classici aiuti alla guida.

ARRIVEDERCI ALLA PROSSIMA PUNTATA

Se ho bene interpretato le parole del programmatore capo del gioco, il prossimo F1 Ubi Soft sarà un gioco del tutto nuovo. Non era d'altro canto possibile, in meno di un anno di tempo, inventarsi un nuovo engine e quindi le modifiche apportate mi sembrano sufficientemente importanti. Se le notizie che ci giungono verranno confermate, entro Natale gli appassionati di corse vedranno arrivare F1 '98 della Psygnosis (anche in questo caso, un gioco del tutto nuovo) e ovviamente GP3 del leggendario Geoff Crammond. Chi vincerà la grande corsa? La Ubi intanto gioca d'anticipo e, visto che avete già sbirciato il voto, ci azzecca. Insomma, come tutte le telenovelas anche questa si conclude con qualche incognita e un paio di misteri...
Dissolvenza, titoli di coda, fine.

Jacopo Prisco

Le due finte Jordan in lotta per la posizione: osservando un duello tra due concorrenti computerizzati ci si rende immediatamente conto della straordinaria qualità dell'IA.

PC

Sostanzialmente una gradita conferma. Monaco GP conserva quanto di buono già c'era in F1 Racing, mantenendo invariati i bellissimi circuiti e proponendo un modello fisico leggermente ritoccato verso il meglio. Le novità non sono certo sostanziali, ma a livello grafico la presenza dl nuovi effetti (specie con schede Voodoo2) si nota; peccato che il più bello di tutti, ovvero la rifrazione della luce sulla carrozzeria delle macchine, sia poco evidente durante la corsa (quasi per niente se si utilizza la visuale interna) e sia rovinato da una modalità replay che ha mantenuto i difetti del gioco originale, essendo ancora una volta lenta e poco fruibile.
Il tempo e il feedback ricevuto dopo F1 Racing ha consentito ai programmatori di eliminare i difetti che affliggevano il gioco durante la navigazione dei menu (sparite quindi lunghe attese e quella fastidiosa tendenza al crash) e, ora, anche i caricamenti sono più snelli e rapidi.
L'intelligenza artificiale dei piloti avversari, oggetto di grosse modifiche, è senza alcun dubbio la migliore mai vista in un gioco di Formula Uno, mentre le due nuove modalità di gioco allungano la longevità e il divertimento, risultando delle aggiunte particolarmente apprezzabili. La gara Retrò è un bonus piacevole, anche se difficilmente potrà attrarre il vostro interesse per più di un paio di gare; tutto il resto, dal setup della macchina alle visuali di gioco, è rimasto com'era e funziona alla grande.
Le uniche due perplessità inerenti a Monaco GP riguardano la mancanza della licenza ufficiale FIA e la sua inevitabile somiglianza con il predecessore: se il primo problema pare facilmente risolvibile con un set di texture basato sulla stagione 98 che sarà disponibile su Internet a breve, il secondo mi spinge a cautelare chi abbia acquistato F1 Racing, e richieda comunque un prodotto del tutto nuovo a fronte di un secondo esborso. Detto fuori dai denti, trovo che Monaco GP abbia fatto più passi avanti di quanti non ne siano stati fatti, a suo tempo, tra F1 e F1 '97 della Psygnosis, ma è inevitabile che i due titoli Ubi Soft risultino piuttosto simili e che le differenze cosmetiche, i ritocchi all'engine di gioco e le nuove modalità possano suonare come "troppo poco" ai più esigenti. Chi ha ancora in casa l'originale faccia dunque i suoi conti, mentre chi è in cerca di una simulazione di Formula Uno (tenuto presente il discorso della licenza) sappia che questa è senza dubbio la migliore disponibile sul mercato.

HARDWARE

Monaco GP richiede almeno un P133 con scheda accelerata Direct3D e supporta sia le schede Voodoo che Voodoo2 in modo nativo (anche se per quanto concerne quest'ultime ne utilizza unicamente gli effetti grafici e non la maggiore disponibilità di memoria RAM). Ottimi risultati si ottengono comunque a partire da un 166 con 32 mega di RAM e una 3Dfx, configurazione con la quale la fluidità è ineccepibile e si presta a cedimenti soltanto minimi nel caso di grande affollamento dello schermo. Le schede Voodoo2 garantiscono una schiera di scintillanti effetti e lo spazio su disco richiesto è piuttosto contenuto, con un tetto massimo che si apposta intorno ai 140MB.

GIOCAVA CON RACE LEADER FORCE FEEDBACK

Nasi all'insù e molte parole di stupore. Gli sfollati di una palazzina crollata non osano crederci. Un ragazzo, alla prima prova del volante per PC **Race Leader Force Feedback**, è la causa dell'effetto terremoto che ha fatto cadere i muri. Esaminando le caratteristiche del volante una équipe di periti ha confermato che le vibrazioni, durate tutta la notte (nessuno è stato in grado di staccare il ragazzo dal computer), derivano dall'effetto **Force FeedBack** estremamente realistico del volante.

"Sembrava di essere a Monza" affermano i vicini di casa "vibrava tutto!".

Il ragazzo, che al momento è trattenuto per l'identificazione, ha dichiarato: **"Stavo vincendo ma ho sbandato all'ultima chicane".**

- Nuovo accattivante design bicolore
- Impugnatura ricoperta in morbido kelvar per un presa ottimale
- Pedaliera di nuova concezione
- Cambio "a bilanciere" stile F1
- Force Feedback compatibile con I-Force 2.0 e Direct Input
- Ganci per fissare il volante alla scrivania.

Venite a trovarci al pad.25, stand D26/E25 smau

I prodotti Guillemot sono distribuiti in Italia da

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

www.guillemot.com

CHALLENGE multimedia

PERCHÈ SPENDERE DI PIÚ?

CD-ROM
BUDGET/OVERSTOCK

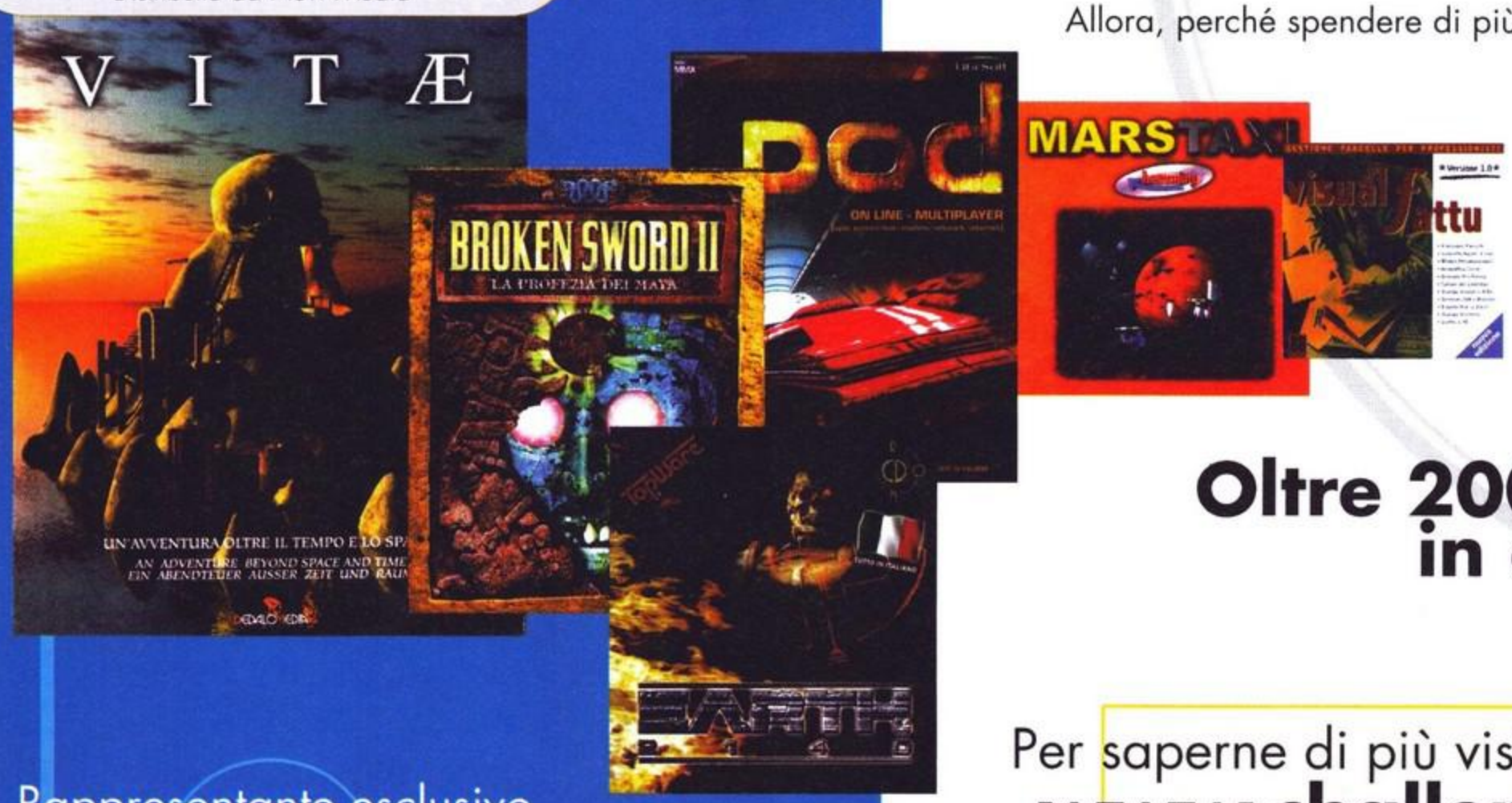
VITAE, un'avventura straordinaria che ti porterà in luoghi fuori da ogni immaginazione.
Distribuito da New Media

Cerchi un gioco per completare la tua collezione? Non ti piace spendere folli somme per bellissime scatole che contengono un CD ed un sacco di aria fresca? Hai soltanto due possibilità: diventare un pirata informatico, oppure chiamare Challenge Multimedia.

Challenge Multimedia, con un catalogo di oltre 200 titoli disponibili, é un distributore specializzato nei CD ROM cosiddetti budget, vale a dire economici, e nella commercializzazione degli stock in eccesso. Senza contare alcune produzioni dirette, come il nuovo "Vitae" sviluppato da Dedalomedia Interactive.

Semplice, veloce e conveniente: software originale, selezionato con cura, a prezzi che non ti saresti mai sognato. Cerca i nostri prodotti dal tuo fornitore di fiducia, oppure contattaci direttamente per avere maggiori informazioni. A tutti i nuovi Clienti sono riservate offerte speciali. Affrettati, i titoli migliori sono i primi ad esaurirsi....

Allora, perché spendere di più?



Oltre 200 articoli in catalogo

Per saperne di più visita il nostro sito
www.challengemm.it
e-mail: jotler@challengemm.it

Rappresentante esclusivo per l'Italia della

QUOTAZIONI SPECIALI PER I RIVENDITORI

★ SI CERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE ★

Challenge Multimedia - Via Borgo Padova 170
35013 Cittadella - PD, fax 049 9414430

Lo dice anche il proverbio: lo star player si vede dalla preview...

Perfetta l'impostazione in sbandata controllata sulla neve. E pensare che sotto al sedere ho un'Audi Quattro elaborata da vero tabozzo...

Da vero ganassa mi esibisco per tutte le lettrici in un numero di rara spavalderia, nonché di smodata inutilità. Potere della banfa...

... e se vi ricordate bene, il Todesco... ehm..., il Todisc... ehm... lo Svizzerini... no ancora non ci siamo (insomma, 'sti redattori nuovi... non ti ricordi mai il nome quando serve...). Comunque, se vi ricordate bene l'anteprima curata dal nostro infallibile collaboratore, avete ben impresso in mente l'entusiasmo che il simpatico figuro manifestava di fronte a qualche foto e a un demo nemmeno troppo giocabile di Colin McRae Rally, nuovo parto della Codemasters atteso da tutti gli appassionati di corse e finalmente giunto tra le braccia del vecchio DuspiS, pronto per essere cotto e mangiato (neanche si trattasse di una pizzetta!).
Dopo Micromachines, dopo TOCA e prima di TOCA 2 (che vi assicuro essere assolutamente fuori parametro), i geniali game designer della casa inglese hanno ben pensato di sfornare un gioco che si pone idealmente a metà strada tra un arcade immediato e divertente e una simulazione realistica. O perlomeno così recita il trionfale comunicato stampa che ha accompagnato il CD tra le mura del 31 di via Carducci. In realtà, dopo un'attenta analisi del titolo in esame, l'ago della bilancia pende decisamente a favore della componente arcade, senza per questo nulla togliere agli aspetti realistici ed estremamente curati della realizzazione targata Codemasters.

IN SBANDATA CONTROLLATA

Colin McRae è in ogni caso un titolo destinato a rimanere negli annali dei videogiochi e a fare da riferimento in un settore ormai particolarmente affollato e inflazionato. Anche se il giudizio vero e proprio lo avrete leggendo il commento finale, non posso esimermi dal palesare già in apertura di recensione tutto l'entusiasmo suscitato in me dal titolo dedicato al più grande pilota di rally attualmente in circolazione. Era un sacco di tempo che non mi divertivo tanto di fronte al PC e avendo giocato e rigiocato la versione Playstation ero davvero curioso di vedere come sarebbe stata realizzata la conversione. Il risultato è senza dubbio eccellente, anche se voglio muovere un appunto all'engine grafico che probabilmente avrebbe potuto essere sviluppato meglio, sia in modo da girare degnamente anche su computer di fascia bassa (vedi box hardware), sia per il fatto che la grafica mossa, per quanto curata e ben fatta, avrebbe potuto in certi frangenti essere migliore. Tutto ciò, comunque, nulla toglie al fatto che Colin McRae sia un gioco con la G maiuscola, un titolo del quale difficilmente vi stancherete dopo una settimana e che probabilmente vi conquisterà in toto. A patto che amiate i rally, ovviamente. Scherzi a parte, la particolare impostazione delle gare rallystiche potrebbe non piacere agli amanti dello scontro diretto, ai cultori della sportellata Nikazzi (quella che ti manda direttamente fuori gara e subito dopo segna l'inabissamento dello stesso attentatore), agli appassionati del power up e della mitraglietta montata sul cofano. Niente di tutto questo, Colin McRae è guida pura e l'imbellimento che ne deriva è proprio frutto del pennellamento di ogni curva, della derapata controllata in un tornante e del rosicchiamento di una frazione di secondo a termine tappa. Uno degli aspetti più intriganti del gioco, infatti, è il feeling che si riesce a creare tra pilota e macchina. Una simile condizione consente immediatamente di effettuare manovre spettacolari e gratificanti, anche se il rischio di incidente è sempre altissimo. Se durante una tappa danneggiate l'auto, ne sentite subito le conseguenze in termini di guidabilità. Niente paura, comunque, perché alla fine della sessione avrete la possibilità di ripararla, utilizzando i meccanici a disposizione. La riparazione dell'auto avviene in base al tempo disponibile tra una tappa e l'altra e gli stessi danni sono misurati in

I tracciati sono caratterizzati anche da salite ripide e improvvise discese. I salti di conseguenza sono inevitabili.

E come disse il Nik: "adesso ce la giochiamo..."

La pioggia a vento è eccezionale e il fango bastardo sta sporcando la splendida livrea della mia deltona. Sacrilegio.

I replay sono altamente spettacolari e le inquadrature cambiano continuamente cercando di seguire al meglio l'auto in azione.

Spettacolo in Australia: doppia derapata con polverone annesso e connesso. Ma tanto tra poco lo riprendo...

E adesso, saluuto...

minuti necessari alla messa a posto. Generalmente si ha a disposizione un quantitativo di tempo sufficiente a rimettere in sesto piccoli inconvenienti, ma se arrivate in zona box con l'auto distrutta, probabilmente dovrete decidere l'aspetto meccanico da privilegiare e quello da trascurare. Ciò si ripercuote inevitabilmente sulle condizioni di guida e sulla resa della vostra vettura. L'aspetto strategico, incredibile a dirsi, è fondamentale non solo in merito alle riparazioni o all'impostazione della gara, ma anche per l'assetto che è opportuno scegliere prima di accendere il motore.

Prima di ogni serie di tappe (generalmente viaggiano a coppie o a terni), infatti, è doveroso studiare il percorso e impostare l'auto di conseguenza, tenendo conto delle caratteristiche del terreno e delle condizioni atmosferiche. Si può intervenire sul tipo di pneumatici, sulla durezza dello sterzo, sulla rigidità delle sospensioni, sulla ripartizione della frenata e sulla lunghezza dei rapporti. A proposito di condizioni climatiche, è di fondamentale importanza parlare un po' delle gare sotto la pioggia o sotto la neve, situazioni queste estremamente insidiose. Fango e nevischio inevitabilmente attanagliano i pneumatici e rendono precaria la tenuta. Inoltre, anche la visibilità peggiora e la guida si fa davvero difficile. Ma che soddisfazione arrivare in fondo! Anche se non ci troviamo di fronte a tempo variabile gestito in maniera dinamica, comunque, l'alternanza di sole, pioggia e neve è alquanto credibile e molto ben realizzata, anche solo nell'aspetto grafico. Da questo punto di vista Colin McRae si difende davvero bene, con bellissime texture e modelli poligonali delle vetture realizzati magistralmente. Da menzionare anche gli effetti di corredo come il polverone alzato dai pneumatici o gli schizzi d'acqua nei guadi, per non parlare del bellissimo insozzamento delle carrozzerie dopo una tappa su terra o nel fango.

DEFORMAZIONI... PROFESSIONALI

Uno degli aspetti più realistici del gioco è quello relativo alla possibilità di danneggiamento dell'auto in seguito a incidenti e cappottamenti. La deformazione della carrozzeria non risparmia alcun componente della vettura, a partire da fanali e cristalli, fino ad arrivare a tetto e fiancate. In queste foto potete constatare direttamente quello che il buon vecchio Duspa è riuscito a combinare con un paio di uscite di pista piuttosto grintose, ma poco dignitose. Davvero impressionante. In quel di Londra sono riuscito a scambiare due chiacchiere con Greg James, responsabile di prodotto della Codemasters e ho scoperto che le routine di deformazione delle carrozzerie sono state uno dei passaggi più difficili dell'intera realizzazione. In particolare, i programmatori si sono studiati decine e decine di filmati riguardanti incidenti e crash test per capire bene quale fossero le leggi fisiche alla base della deformazione di lamiera e materiali compositi. In molti altri giochi, infatti, si notano strani e irrealistici accartocciamenti del cofano e ruote che misteriosamente spariscono rientrando nella carrozzeria. Brava Codemasters, tutto ciò è molto professionaleee...

Notte sul Col de Turini, tra breve troveremo la neve e saranno dolori. Intanto godiamoci questo evocativo passaggio in un paesino di montagna.

GIOCARE CON IL FANGO

Le modalità di gioco, se si esclude la scuola di rally di cui parlerò dopo, sono tre. È infatti possibile disputare un rally singolo, gareggiando in tutte le tappe che lo compongono,

Lo spruzzo d'acqua non è dei migliori, ma si è visto di peggio. E pois in movimento è talmente veloce...

Dopo una tappa disastrosa una bella sosta ai box è proprio quello che ci vuole. Notate le impostazioni e l'orologio per la riparazione del mezzo.

VOLANDO CON COLIN

Ventinove anni, scozzese, Colin McRae è uno dei più grandi piloti di rally di tutti i tempi e probabilmente il miglior talento ancora in attività. E' stato il più giovane campione del mondo e l'unico ad aver vinto per tre volte di fila il Rac Rally inglese. Dal 1992 è in forza alla Subaru del team Prodrive ed è soprannominato lo "scozzese volante" per le sue incredibili acrobazie sui circuiti di mezzo mondo. Irraggiungibile in pista, introvabile nella vita privata, il buon Colin è stato comunque braccato e scovato da un sempre più intraprendente redattore che attualmente vi scrive da dietro le sbarre delle segrete di un antico castello scozzese...

SL: Ciao Colin, per uno abituato ad apparire in TV e sui giornali di mezzo mondo, che sensazione fa vedere la propria immagine su un videogioco?

CM: Ti assicuro che è emozionante... e poi io adoro i videogiochi.

SL: Davvero? E che genere preferisci?

CM: Ma quelli di guida, ovviamente. E poi mi piace molto giocare a calcio e dato che nella vita difficilmente riesco a calzare gli scarpini, la Playstation mi viene in contro.

SL: Quanto mi piacerebbe tirarti un paio di mazzate a ISS...

CM: Quando vieni in Scozia io sono pronto.

SL: Contaci. Ma torniamo a parlare di cose serie. Come è nata l'idea di collaborare con la Codemasters?

CM: A dire il vero tutto è avvenuto tramite lo sponsor della mia squadra. Sapevo comunque di un interessamento per avere il mio nome in copertina da parte di alcune software house.

SL: In questo periodo anche altri piloti (Tommy Makinen e Ari Vatanen) hanno fatto da testimonial a giochi di rally. Una nuova moda?

CM: Beh, il mondo dei videogiochi ha bisogno di nomi credibili e di facce conosciute e noi siamo qui per questo.

SL: Non sono molto d'accordo, ma fa lo stesso. Hai contribuito in qualche maniera allo sviluppo del gioco?

CM: Molto meno di quanto si potrebbe pensare. So che Ari ha fornito un grandissimo supporto tecnico al team di programmazione. Io, invece, ho solamente dato alcuni consigli generali ed effettuato una supervisione finale.

SL: Cosa pensi del titolo Codemasters? Intendo dire, è come sedersi nella tua Subaru?

CM: Le sensazioni che il gioco riesce a dare sono molto entusiasmanti e in alcune occasioni danno l'impressione di esserci davvero. Mi piace molto sentire la voce del mio navigatore anche se lui non si vede, proprio come quando guido. La risposta dell'auto è assolutamente realistica e adoro la possibilità di cappottare senza farmi male. Già, la adoro...

SL: Un pregio e un difetto di Colin videogioco e di Colin pilota.

CM: Il gioco è divertente e spettacolare, però le gare in notturna avrebbero dovuto avere fari più potenti. Per quanto riguarda me, posso solo dire di essere il migliore...

SL: Grande. Pensi che continuerai a collaborare con la software house di Micromachines?

CM: Perché no e poi, te l'ho detto, che mi piace giocare.

MA CHE BEL PARCO AUTO

Le auto disponibili sono in tutto dodici, otto di serie più quattro speciali. Delle otto di serie le prime quattro sono potentissime e a trazione integrale e non sono disponibili al livello di gioco più facile; le seconde quattro sono a trazione anteriore e rappresentano la categoria "entry level". Gruppo a parte fanno i mostri sacri del passato, ottenibili vincendo le quattro prove speciali in modalità Campionato e la cui cattiveria in pista raramente ha avuto eguali.

DI SERIE

Subaru Impreza WRC

Ford Escort WRC

Mitsubishi Lancer WRC

Toyota Corolla WRC

VW Golf Gti

Renault Maxi Megane

Seat Ibiza Evo 2

Skoda Felicia

SPECIALI

Audi Quattro

Lancia Delta Integrale

Ford Escort MKII

Ford RS 200

Le segnalazioni di curve e tornanti non coprono quasi mai la visuale. Notate anche la classifica parziale sulla sinistra. Il colore verde indica un guiadagno di tempo o di posizione, mentre il rosso il contrario.

cimentarsi contro il cronometro su uno qualsiasi dei tracciati disponibili o disputare l'intero campionato. Va da sé che quest'ultima possibilità è il vero cuore del gioco ed è talmente intrigante e coinvolgente da meritare una standing ovation di tutti gli appassionati di corse. Lo schema è abbastanza semplice e collaudato e riprende quello di una vera gara rallystica: tappe successive in cui si lotta contro il tempo (un po' ciò che avviene in una cronometro ciclistica, con i concorrenti che partono intervallati di alcuni minuti e il vincitore non è colui che taglia per primo il traguardo, ma chi lo fa nel minor tempo possibile) e una classifica di giornata che si unisce poi alle altre in quella complessiva. Non manca nemmeno la possibilità di sfidare un amico, direttamente sullo stesso computer. L'uno contro uno si svolge mediante split screen. In questa modalità di gioco, l'unica che vi mette a diretto confronto con un'altra vettura (anche se in maniera solo virtuale, dato che le auto non possono scontrarsi), la qualità grafica non diminuisce di molto e a risentirne di più è il frame rate, seriamente in imbarazzo a meno di non possedere un Pentium II.

Le visuali di gioco sono cinque, due esterne e tre interne. Quella che ho trovato più funzionale è quella dal cofano dell'auto. In ogni caso la giocabilità è a livelli accettabili e non si ha la spiacevole sensazione di avere a che fare con un qualcosa di inutile. Bellissima la visuale interna che consente di ammirare i diversi cruscotti e i rapidi movimenti delle mani del pilota che corregge le sbandate e cambia marcia. Alle inquadrature attive si aggiunge poi una ulteriore telecamera virtuale che riprende la gara e consente di rivedere dei replay di stampo televisivo. Davvero eccezionali.

CINQUE A SINISTRA IN ANGOLO RETTO A DESTRA

La presenza del navigatore è un elemento determinante. Mai come in questo caso, infatti, la voce fuori campo che suggerisce il tipo di curva o il particolare ostacolo che si sta per affrontare è stata tanto precisa quanto utile. Nella versione originale le indicazioni sono state direttamente campionate dalle corde vocali di Nicky Grist, co-pilota ufficiale di McRae, ma poco importa di fronte alla tempestività e all'accuratezza dei suggerimenti. Fossati, recinzioni, pietre, passaggi stretti e, ovviamente, ogni tipo di tornante non hanno segreti per il vostro navigatore e prestando orecchio alle sue segnalazioni si riesce a impostare nella maniera migliore qualsiasi traiettoria. Se poi doveste essere sordi, c'è anche l'ausilio delle segnalazioni a video, anche in questo caso puntuali e raramente ingombranti. Si tratta di frecce direzionali di diverso colore, a seconda della complessità della curva. Questo aiuto si rivela fondamentale ed è facile capire il perché. Le piste disponibili sono ben

La guida su due ruote è sempre stata la mia passione. Acrobazie e passaggi spettacolari saranno il vostro pane quotidiano. Amen...

Entusiasmante testa a testa in modalità uno contro uno. Notate la perdita di dettaglio minima. Peccato per il frame rate da lumaca.

NEXT

E PER CHI NOOON CE LA FA...

... ci sono i cheat mode, ovviamente! In questo caso, però, i programmatori della Codemasters si sono superati e hanno pensato bene di inserire anche dei codici assurdi. Avete mai pensato a cosa potrebbe succedere se un mostro da quattrocento e oltre cavalli potesse disporre di una potenza doppia? E se ci aggiungessimo anche un bel torbo boost? E delle quattro ruote sterzanti che mi dite? Avete l'acquolina sulla tastiera? Bene ripulitela accuratamente, perché a queste e a altre ben più demenziali domande non darò risposta, rimandandovi a quell'imbecille (non è un'offesa e magari prima o poi ve la spieghiamo...) dello Xam nel Tips and Tricks di un numero futuro.

Percorri l'otto tra i birilli che ti do una caramella coi baffi e una patente di legno.

cinquantadue (!!!) e raramente si tratta di circuiti brevi. Ne consegue che le curve da tenere a mente saranno un migliaio, per cui...
A proposito di tracciati, vediamo un po' di capire dove diavolo ci toccherà correre disputando una stagione iridata a fianco di McRae. Gli scenari di gioco sono otto, ciascuno con la sua brava ambientazione e un particolare tipo di superficie su cui gareggiare. Gli otto rally in questione non sono inventati e, anche se l'andamento di ciascuna tappa è di fantasia, riprendono a grandi linee le caratteristiche della località ispiratrice. In tal senso il rally di Grecia assomiglia molto a quello che è effettivamente l'Acropolis, con strade sterrate che salgono sulle colline a strapiombo sul mare, molto terriccio secco e una vegetazione spoglia e bruciata dal sole. Correre in Gran Bretagna, invece, significa mettere in conto fango e pioggia, paesini di campagna con stradine strette e tortuose e verdi colline a fare da contorno. Non mancano nemmeno neve e ghiaccio che incontrerete sia in Svezia (praticamente tutto il rally si svolge con ruote chiodate) sia a Montecarlo, in cui si alternano sezioni su asfalto a tratti innevati. Molto gratificante ed eccitante è proprio l'alternanza di terreno che si incontra anche all'interno di una stessa tappa, passando in un battito di ciglia a condizioni di tenuta decisamente diverse, basti considerare il percorso neozelandese in cui spesso e volentieri si sconfina dall'asfalto sullo sterrato viscido, con conseguenze terribili. Per finire la carrellata sui possibili tracciati, vi segnalo la Corsica, con le sue stradine strette e tortuose, l'Australia, regno del terriccio rosso e delle grandi distese aperte e l'Indonesia che tra spiagge sabbiose e giungle intricate è una delle ambientazioni più ostiche. Non mancano poi le gare in notturna, particolarmente difficili per la scarsa visibilità e ancor più frenetiche delle altre. I fari speciali illuminano la strada e una piccola area circostante, ma i tornanti arrivano improvvisamente e ancora una volta torna utilissimo l'apporto del navigatore.
Le auto disponibili di serie sono otto, più quattro segrete, ottenibili vincendo le tappe speciali. Per la descrizione dei bolidi vi rimando al box apposito, mentre spendo in questa sede due paroline sulle prove speciali appena menzionate. Si tratta di gare su circuiti chiusi, uno contro uno, in puro stile Motor Show. In più di un'occasione, infatti, queste sezioni di gioco mi hanno riportato alla mente le scene più spettacolari del Memorial Bettega che ogni anno si disputa a Bologna e che vede fronteggiarsi i migliori specialisti al mondo. Queste gare sono altamente spettacolari e coinvolgenti, dato che le vetture impiegate si inseguono per tutta la durata della prova su due corsie parallele che si intrecciano freneticamente. Il minimo errore è fatale e la tensione è sempre al limite.

VAI A SCUOLA CHE SEI IGNORANTE

Qualche perplessità l'ha sollevata la presenza di una sezione denominata scuola di rally. Sebbene l'idea di dover superare determinate prove per conseguire altrettante patenti sia geniale (non a caso è uno dei punti di forza di Gran Turismo, il miglior gioco di guida per PSX e uno dei peggiori pesci d'aprile di TGM), la realizzazione di questa sezione lascia un po' perplessi in quanto totalmente mancante di una guida o di una qualche lezione. Probabilmente il mio grado di incompetenza è tale da non avermi consentito di individuare i filmati con le lezioni sul televisore presente nell'aula (o forse non avevo ancora pagato l'abbonamento a Tele+), sta di fatto che ho dovuto scoprire da solo quali erano gli errori e quale invece l'impostazione corretta. In ogni caso, gli esami presenti riguardano diversi tipi di prova e spaziano da manovre obbligate da eseguire su un piazzale con tanto di coni colorati, fino a vere e proprie piccole tappe sui diversi tipi di terreno. A seconda del vostro operato ricevete un punteggio e la relativa licenza di condurre.

Stefano "Duspa" Lisi

Il cofano è ridotto come un campo di battaglia, lordato dal fastidioso terriccio greco, ma l'ascesa continua...

Lens flare statico, ma comunque ben fatto, nevvero?

Splendido salto per la deltona integrale nella tappa speciale australiana. Notate la bellezza della nuvola di polvere sollevata e portata in cielo dalla traiettoria dell'auto.

PC

Colin McRae è un gran gioco. Su questo non si può discutere. Qualcuno potrà obiettare che il motore grafico avrebbe potuto essere migliore e che la sensazione di velocità non è sempre alta; qualcun altro avrà da ridire che i giochi basati sulle gare di rally sono monotoni perché non ci sono le auto degli avversari; qualcuno, infine, parlerà solo perché non ha niente di meglio da fare. Lasciateli dire, lasciateli fare senza timore di smentita. Colin McRae è grande, grandissimo. È divertente, è coinvolgente, è gratificante e regala una sensazione di controllo del proprio mezzo senza pari nei giochi tipicamente arcade. L'assuefazione è in tal senso pericolosissima e finché non avrete vinto il Campionato sarà difficile staccarvi dal monitor. La giocabilità è il fiore all'occhiello dell'intera realizzazione, ma anche grafica e sonoro sono di primissimo piano. Un applauso a scena aperta va ai grafici della Codemasters per le splendide texture realizzate (tra le migliori mai viste in un titolo del genere). Un aspetto che di fronte a un arcade (per quanto elaborato possa essere, alla fine rimane sempre un arcade) va sempre preso in considerazione è quello dell'effettiva longevità. Ebbene, credo di poter tranquillamente affermare che Colin Mc Rae ce la fa anche in questo caso a fronte di una duplice qualità: innanzitutto richiede una curva di apprendimento relativamente breve e basteranno un paio di gare sbattendo a destra e a sinistra per capire come funziona il tutto. Per trionfare, invece, avrete bisogno di molta più pratica e di affinare tecnica e tattica. Il livello di difficoltà, inoltre, è così ben calibrato che la sfida si mantiene sempre viva e costante. Giocando la tensione sale con il passare delle tappe e spesso si arriva alle speciali con l'adrenalina a mille, tesi e consci che il minimo errore, la più piccola sbavatura potrebbe compromettere il lavoro di giorni. Eccezionale. Non male anche la sezione dei box, volutamente semplificata al massimo. Attualmente Colin McRae è la simulazione di rally di riferimento e uno dei più divertenti giochi di guida per PC, se non addirittura il migliore (dobbiamo comunque ancora recensire il difficilissimo e realistico Gran Prix Legends e il velocissimo Monaco GP Racing Simulation: ai posteri l'ardua sentenza).

HARDWARE

Una volta tanto le indicazioni hardware impresse sulla scatola del gioco sembrerebbero essere oneste. La configurazione raccomandata parla di un Pentium 200 con 3Dfx da 4MB, Windows 95 e 16MB di RAM, lettore CD a quadrupla velocità e scheda sonora compatibile Direct Sound. Per godervi Colin McRae in tutta la sua sconcertante fluidità, è però necessario un bel Pentium II.

It's Logic! è in tutta Italia

CASH & CARRY

Milano (Bovisio Masciago)
SS dei Giovi, 34 • tel. 0362 55.94.07 r.a.
fax 0362 55.94.15 r.a.

DISCOUNT CENTER

Alessandria
Via Alessandro III, 47 • tel. 0131 23.47.96

Ancona
Via Martiri della Resistenza, 32 • tel. 071 28.06.856

Ascoli Piceno (Porto S. Elpidio)
Via Umberto I, 274/6 • tel. 0734 90.31.71

Bologna
Via Milazzo ang. Via Galliera • tel. 051 42.10.580

Brescia
Via XX Settembre 10 • tel. 030 37.50.930

Brindisi
Viale Aldo Moro, 33 • tel. 0831 58.18.88

Chieti (Lanciano)
Via Duca degli Abruzzi, 12

Cremona
Corso XX Settembre 67 • tel. 0372 337.73

Genova
Via Ippolito D'Aste 17 Rosso • tel. 010 553.51.41

Genova (Sestri Ponente)
Via M. Cerruti, 34

Lecco
Via Belvedere 47 • tel. 0341 350.553

Lucca
Via S. Croce, 58 • tel. 0583 49.41.30

Massa Carrara (Massa)
Via Massa-Avenza, 2 • tel. 0585 79.00.02

Matera (Pisticci)
Via Metaponto, 181 • tel. 0835 44.52.87

Milano (Lissone)
Piazza Libertà, 1 • tel. 039 21.43.083

Milano - Metro Lima
Galleria Buenos Aires 8/10 • tel. 02 2952.30.08

Novara

Palermo
Via Nunzio Morello, 52, • tel. 091 34.09.99

Perugia
Via Cacciatori delle Alpi, 12/14
tel. 075 572.32.60

Pescara
Via G. Marconi, 16 • tel. 085 69.30.94

Pisa
Corte San Domenico C lato via Pascoli 7
tel. 050 50.35.33

Pordenone
Via Cavallotti 38/B • tel. 0434 52.45.43

Rimini (Riccione)
Corso F.lli Cervi, 151

Ravenna
Via Maggiore, 39 • tel. 0544 323.44

Roma
Piazza Pio XI, 51/52 • tel. 06 66.01.74.10

Siracusa

Taranto
Via Nitti 18/B • tel. 099 453.37.70

Torino (Nichelino)
Via Torino 21 • tel. 011 68.22.491

Treviso (Conegliano)
Via Manin 31/G • tel. 0438 45.17.28

Trieste
Via San Lazzaro, 18 • tel. 040 63.81.24

Vicenza
Contrà Frasche del Gambero 17/19 • tel. 0444 54.03.65

NEGOZI AUTORIZZATI

Agrigento (Canicatti)
Via Monsignor Ficarra, 10 • tel. 0922 85.25.69

Agrigento (Licata)
Via Palma, 108 • tel. 0922 89.48.21

Arezzo (Montevarchi)
c/o Centro Comm. La Galleria Ipercoop
Via dell'Oleandro, 37 • tel. 055 91.03.71

Asti
C.so Cavallotti, 126 • tel. 0141 436.853

Brindisi (Ostuni)
Via Ravenna, 46 • tel. 0831 30.16.69

Catanzaro (Lamezia Terme)
C.so Giovanni Nicotera, 9 • tel. 0968 44.13.13

Como (Erba)
P.zza Matteotti, 17/18 • Tel. 031 64.61.53

Cuneo (Busca)
Via Cadorna, 50 • tel. 0171 943.803

Firenze
Via Pratese, 24 • tel. 055 31.95.28

Grosseto (Follonica)
Via Mazzini, 1/C • tel. 0566 442.17

Lecce
Via Leuca, 172 • tel. 0832 34.98.91

Lodi
Via Guido Rossa, 8 • tel. 0371 43.23.68

Macerata
Via G.Contini 58 • tel. 0733 322.37

Napoli (Somma Vesuviana)
Via Aldo Moro, 32/A • tel. 081 899.60.00

Potenza
Viale Marconi, 281 • tel./fax 0971 550.76

Reggio Calabria
Via Possidonea, 59 • tel. 0965 89.43.00

Roma - Parioli
Via D.Cimarosa, 11 • tel. 06 841.90.40

Roma (Monterotondo Scalo)
Via Nomentana, 31 • tel. 06 900.80.266

Salerno
C.so Garibaldi, 56 • tel. 089 25.37.65

Sassari
Via Perantoni Satta, 11 • tel. 079 28.06 70

Venezia (Dolo)
Via Fratelli Bandiera, 2 • tel. 041 510.02.06/37

Venezia (Jesolo Lido)
Piazza Marconi 13/A • tel. 0421 38.38.97

Vicenza (Bassano del Grappa)
Largo Parolini, 116 • tel./Fax 0424 52.37.98

NUOVA APERTURA ■
PROSSIMA APERTURA ■

It's Logic!: Milano (Bovisio Masciago) SS dei Giovi, 34 • **www.itslogic.com**

La Prima Catena di Software Discount

MAXI GAMER PHOENIX

Voodoo Banshee™

VOLA LA NUOVA LEGGENDA...

MAXI GAMER PHOENIX

Nuovo standard di prestazioni grafiche grazie al chip Voodoo™ Banshee™

- **16 Mb di SGRAM**
- **Disponibile in due versioni: PCI e AGP**
- **Alta risoluzione: fino a 1920x1140 in 32-bit**

...ASCOLTA I SUONI DELL'ARIA

MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D

Massima qualità sonora unita ad una vera emozione 3D su 4 altoparlanti

- **Sistema di sintesi a 64 voci GM/GS wavetable**
- **Memoria espandibile fino a 16 MB con SIMM standard**
- **Sintetizzatore professionale con DSP a 50 MIPS**

I loghi 3DFX e Voodoo Graphics sono marchi registrati di 3DFX e Interactive inc.
Tutti gli altri nomi e marchi sono registrati dai legittimi proprietari.

I prodotti Guillemot sono distribuiti in Italia da:

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

Venite a trovarci al pad.25
stand D26/E25

www.guillemot.com

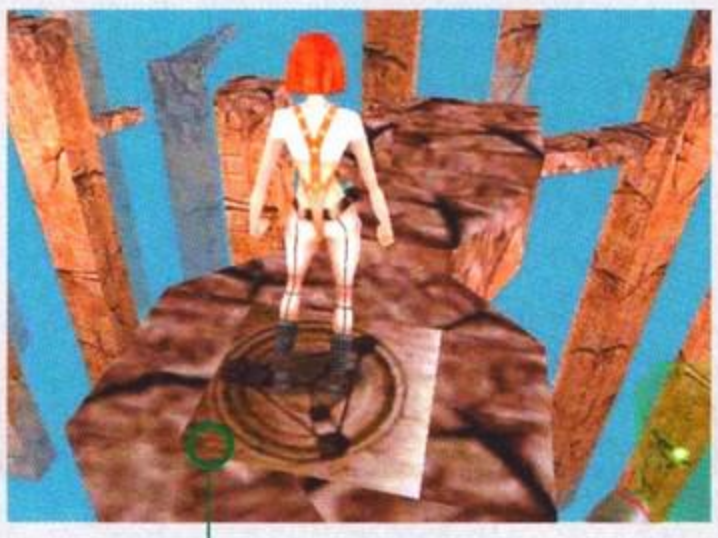
Clic communication

Ovvero come prendere un brutto film e farne un gran videogame...a

Sembra di giocare a Tron, più che al Quinto Elemento, non trovate?

Diciamolo francamente, amici: non è che l'ultimo film di Luc Besson fosse quella gran pellicola che volevano farci credere. L'impressione che ebbi dopo aver assistito allo spettacolo fu di grande delusione, considerando sia il battage pubblicitario che lo aveva preceduto, sia il budget messo a disposizione da Hollywood al regista francese, ma soprattutto tenendo conto dei nomi di spicco che figuravano, a vario titolo, nel film. Bruce Willis e Gary Oldman [come interpreti principali oltre alla fotomodella Milla Jovovich], Luc Besson dietro la cinepresa, un artista come Moebius per le scenografie... insomma, grandi premesse per un vero capolavoro. E invece, a dispetto della assoluta qualità visiva della pellicola [fotografia, effetti speciali, inquadrature], l'inconsistenza della sceneggiatura e del plot in generale, nonché la pochezza dei personaggi mi lasciò con un massiccio sapore di amaro in bocca, per la mancata opportunità di poter assistere alla nascita di un nuovo classico della fantascienza [a tal uopo deggio ripetermi (Quesito della Susy 1909-2: in che lingua scrive il Todeschini? NdMax) nelle mie valutazioni dopo aver assistito alla prima di uno dei film più attesi della stagione in uno di quegli strepitosi locali multisala che furoreggiano oggigiorno: trattasi di "Godzilla", ovviamente. E anche qui viene da chiedersi: ma non potevano, visti i soldi che gli danno, fare un film normale, invece di circondare l'incredibile e stupendo lucertolone con storie e personaggi ricolmi di una vecchia, consunta e grassa patina di stereotipo? Oppure, ancora meglio, non potevano fare due ore solo di Godzilla e basta che ci si sarebbe divertiti un casino di più? Per fortuna che almeno l'impianto visivo e sonoro erano impressionanti...]. Ma torniamo al Quinto Elemento, che è meglio. A linee molto generali, la storia riguarda un prossimo quanto improbabile futuro della Terra, a circa duecentocinquanta anni da oggi, in cui la vita come noi la conosciamo viene minacciata dal Male, questa volta incarnato in una sorta di gigantesco meteorite [e dagli!] infuocato che potrebbe spazzare via tutto e tutti in un battibaleno, senza neppure chiedere il permesso. Solo il Quinto Elemento, nella fattispecie la bellissima Milla Jovovich nei panni di Leeloo, combinato opportunamente con i primi "soliti" quattro [ovvero Acqua, Aria, Fuoco e Terra], può cambiare quello che sembra il destino della Terra. A darle man forte ci pensa l'ex-soldato, ora tassinaro da quattro soldi, Korben Dallas [il sempiterno Bruce Willis], che si ritrova in questo pasticcio per puro caso [celeberrima la scena in cui Leeloo si getta dal cornicione di un palazzo al millesimo piano e finisce nel taxi di Bruce passando dal tetto]. Ma a complicare le cose ci si mette pure il cattivissimo Zorg [interpretato dal sempre più bravo Gary Oldman], spalleggiato da butterati mercenari alieni, che intravede nel caos derivante dall'arrivo del Male sulla terra una ricca fonte di profitto. Invece di raccontarvi l'assai imprevedibile finale del film, tuttavia, preferisco [e suppongo anche voi] parlare del nuovo tie-in della Ubi Soft, sviluppato dalla Kalisto, già famosa per Ultim@te Race Pro e Nightmare Creatures. Di quest'ultimo riprende, migliorandoli, struttura di gioco e motore grafico. Il gioco si presenta come un arcade adventure in terza persona, alla Tomb Raider per intenderci [e che sarà l'inevitabile termine di paragone nel corso della recensione] e si snoda in una serie di missioni [esattamente 17] che ripercorrono fedelmente la trama della pellicola, per più di venticinque livelli di gioco. Nel corso delle missioni dovrete affrontare, alternativamente nei panni del muscoloso Korben o

Ma bravi, tre contro uno: per fortuna ne ho già mazzulato abbastanza uno che, infatti, se la dà a gambe levate



Una delle parti più belle visivamente ma più difficili da superare... non so voi, ma a me ricorda parecchio Dreams To Reality.

Il marcantonio di fronte a me protegge l'ultima chiave del gioco. Il mio senso di ragno mi dice che non sarà facile convincerlo a cedermela... forse una figurina di Vieri all'Atalanta può servire?

La schermata di inizio livello: perché non si può giocare anche con Ruby?

della agile e avvenente Leeloo, enigmi e trappole, risolvere puzzle, raccogliere oggetti preziosi per il buon esito della vostra missione e confrontarvi contro ogni sorta di cattivoni. Un breve spezzone tratto dal film originale prima di ogni livello vi catapulterà nel vivo dell'azione. E fin da qui, ovverosia dai filmati introduttivi, posso anticipare che il titolo in esame in queste pagine fa dell'integrazione con la pellicola originale uno dei suoi punti di forza. Ma su questo punto torneremo a concentrarci maggiormente in seguito.

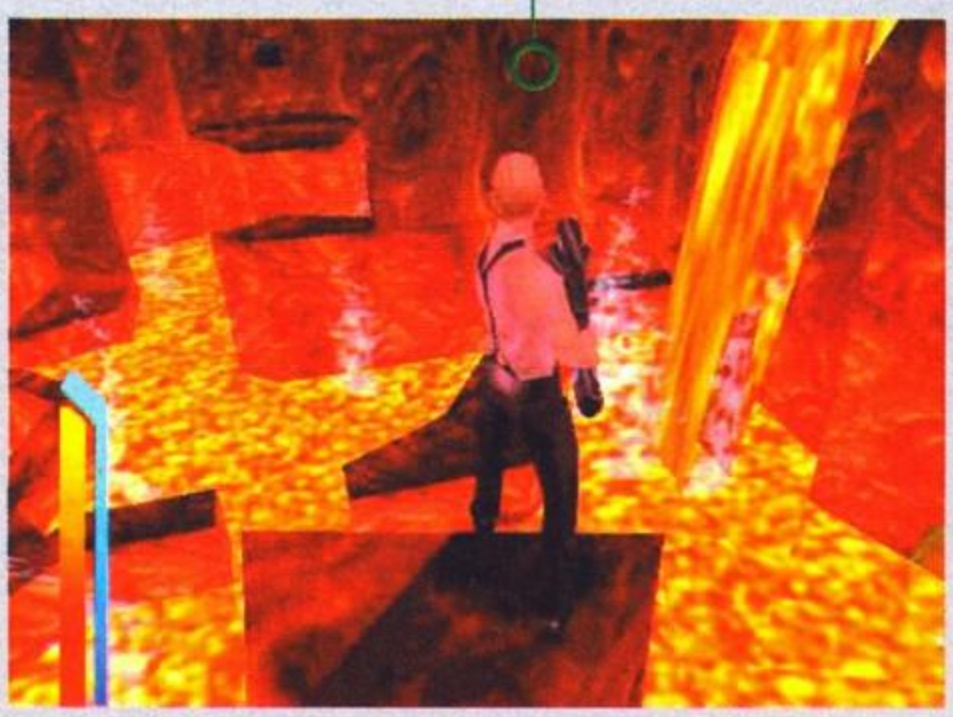
Dicevo poc'anzi che si può giocare con entrambi i personaggi principali del film: diversamente da Nightmare Creatures in cui la scelta del protagonista maschile o femminile era fatta all'inizio del gioco, durava per tutti i livelli ed era più che altro una questione di gusto [il principino per le femminucce e la principessa per i maschietti], qui di volta in volta, a seconda degli obiettivi e della missione si dovrà controllare uno o l'altro personaggio, che dimostrano abilità e caratteristiche diverse e, per certi versi, complementari. Korben è il solito "macho" da quattro soldi di tutti i film d'azione e, nei livelli che lo vedono protagonista, il gioco è principalmente improntato all'azione pura, concentrato maggiormente sulle sparatorie e sulle scazzottate. Egli porta con sé un'arma, la fida pistola a impulsi, ma nel corso della vicenda si impossesserà di ben più potenti strumenti di morte, dalla versione elettronica dello shotgun al gigantesco lanciatutto che nel film troneggia come eccelso dispensatore di punti di sutura [mentre nel gioco non si rivela un granché]. La bella Leeloo, dalle movenze aggraziate e sovente da modella [e in effetti la signorina Milla, che si è prestata al motion-capture, lo fa di mestiere], non dispone invece di armi e deve arrangiarsi con la sua abilità nel combattimento corpo a corpo, a suon di calci, pugni e varie mosse combinate di grande effetto. Nei suoi livelli, quindi, un ruolo maggiore viene ricoperto dagli enigmi e dalle trappole, sebbene non manchino [soprattutto nei livelli finali] sani momenti di violenza fisica. Mi rendo conto che quello che ho scritto potrebbe essere un po' fuorviante: con entrambi i personaggi avrete sempre e comunque a che fare con un gran numero di enigmi, labirinti e puzzle di ogni genere, così come di combattimenti; non è vero che Korben spara solamente e va dritto verso l'uscita del livello o che Leeloo non incontra nessuno e deve solo capire come aprire le porte, assolutamente no. Quello che volevo dire è che la bilancia pesa leggermente a favore dell'azione per l'uomo e del ragionamento per la fanciulla, ma senza mai privare nessuno dei due degli altri elementi. Una peculiarità che è presente in Fifth Element e non ho mai incontrato - finora - in nessun altro titolo analogo è che molte, oserei dire la quasi totalità delle missioni, debbono essere giocate da entrambi i personaggi, senza che cambi il farlo prima con l'uno o con l'altro. Vi troverete così a ripercorrere lo stesso livello per due volte, ma con obiettivi differenti: in realtà, grazie a furbe dislocazioni delle chiavi di accesso a particolari zone della mappa e abilità di uno o dell'altro personaggio, tipicamente quello che succede è che la parte iniziale del livello è comune ai due, salvo poi biforcarsi dopo poche stanze rivelando ambienti totalmente differenti. Nella missione sullo Shuttle in viaggio per Fhloston Paradise [il mega hotel su mare], per esempio, Korben dovrà riattivare i motori della nave spaziale, caduta preda dei malvagi Mangalores, mentre Leeloo si occuperà di liberare i due piloti e permettere loro di riprendere i comandi. In seguito a questa scelta, inevitabilmente, alcuni puzzle risulteranno uguali, ma la cosa non disturba troppo, trattandosi comunque di sezioni marginali. Sarebbe stato veramente bello prevedere che uno dei due desse una mano all'altro, per esempio risolvendogli certi problemi che il compagno non avrebbe potuto da solo risolvere nel livello successivo. Sarà per la prossima volta...

Un plauso comunque ai level designer che hanno saputo creare ambientazioni sempre varie, mai uguali le une alle altre, molto complesse senza per questo essere

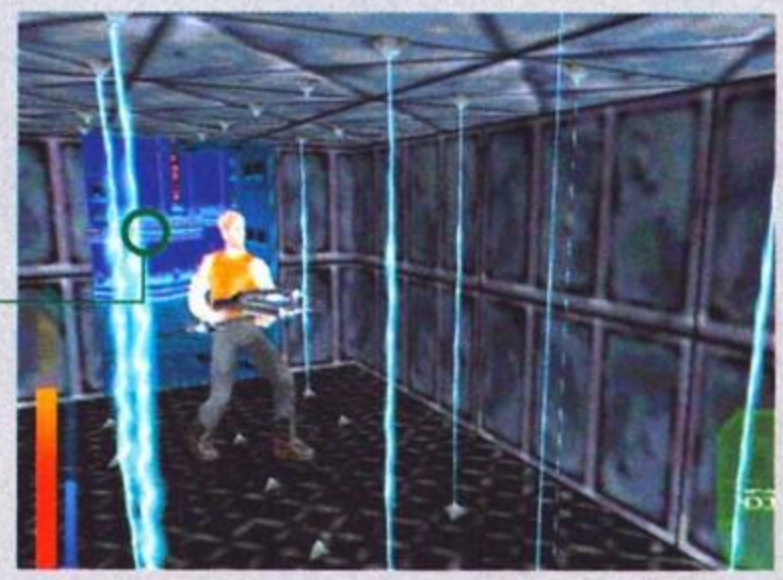
Uno degli scenari all'aperto nonché uno dei più ingenui puzzle di tutto il gioco: rompere il semaforo, che rimane rosso e il taxi sotto di noi resta fermo per SEMPRE! Ma quando mai?

Ognuno affronta la vita a modo suo: chi con il plasma laser e chi con le buone, vecchie centre in piena faccia.

Allegri e colorati gomitoli di lana con cui far divertire il gatto? Qualcosa mi dice che non è proprio così...



La discesa agli inferi di Korben...

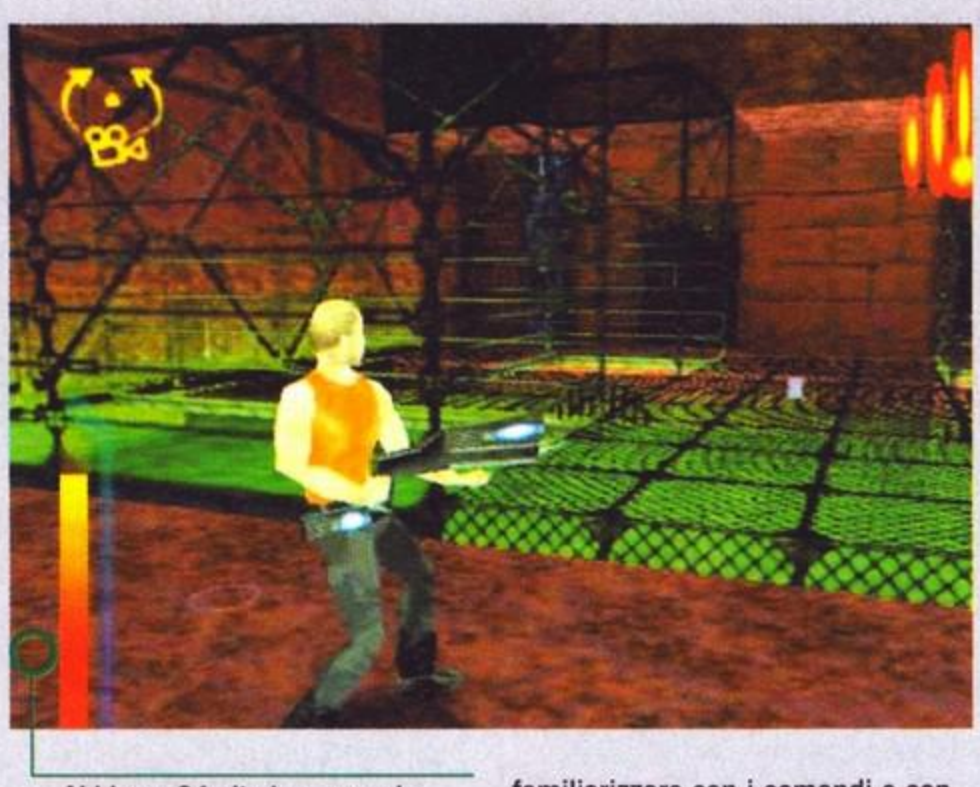


Il malvagio Zorg ne ha escogitata un'altra delle sue, ma non la farà franca questa volta! Parola di Bruce Willi... volevo dire, Korben!

Liberatemi, grida Cornelius dalla sua gabbia elettronica: abbiamo pressappoco 5 minuti e 16 interruttori da attivare per decidere se sia abbastanza simpatico da accontentarlo.

Tra me e l'uscita [la grata] un simpatico essere: ce la giochiamo a Worms 2? No, eh?

labirintiche [a parte un paio di occasioni in cui io stesso ho dovuto tracciare a mano la mappa di una locazione per non perdermici dentro - ma che bei ricordi che mi ha evocato questa cosa! - NdCT], lunghe e ben strutturate anche nei problemi da risolvere per raggiungere gli obiettivi. Veramente divertente è poi la presenza, ogni tanto, di livelli per così dire di "relax", in cui trovare l'uscita in poco tempo [con tanto di timer dell'imminente esplosione in bella vista in cima allo schermo] o sparare a tutti i telefoni dell'astroporto senza troppo patema, che costituiscono quel giusto momento di svago tra i livelli più "seriosi". Ho molto apprezzato anche la dislocazione dei segreti all'interno dei livelli, che come sempre costituiscono un'ulteriore momento di sfida [senza prevaricare sul gioco vero e proprio, però]; alcuni sono stati veramente ardui da scoprire! Gli enigmi, trappole o comunque le sezioni in cui dover far frullare il cervello non sono mai ostiche, arzigogolate o da risolvere in molteplici passi successivi, risultando invece



Abbiamo 24 vite in saccoccia, tutta l'energia e un pozzo di acido di fronte a noi. Che dire? La vita ci sorride!

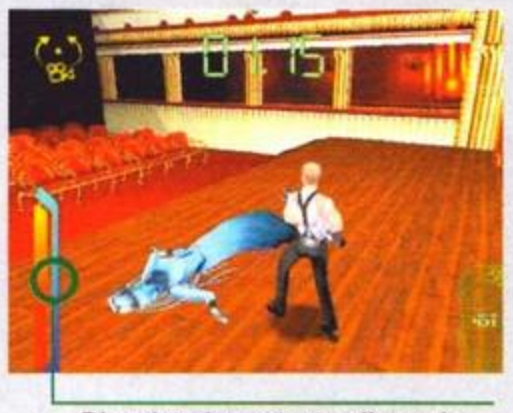
intuitive e semplici da risolvere [per i giocatori più smaliziati forse un po' troppo]: non ci si trova mai con le mani in mano, si sa sempre quello che si deve fare, e con che cosa, e questo permette di tener sempre vivo l'interesse e il desiderio di proseguire nel gioco. I combattimenti sono un po' difficili da padroneggiare all'inizio, più che altro per la necessità di familiarizzare con i comandi e con le risposte che i personaggi danno: se siete abituati a Tomb Raider [come il sottoscritto] farete fatica a gestire un sistema di puntamento delle armi automatico ma non troppo. Lara sparava contro i nemici anche se dava loro le spalle, mentre Korben deve puntar loro l'arma direttamente in faccia, che è anche più giusto ma meno semplice da padroneggiare. Appena si ingrana [e non ci vuole comunque molto] ci si prodiga anche in mosse e virtuosismi piuttosto spettacolari ma soprattutto dolorosi. Io ho trovato in ogni caso molto meglio riuscito e assai più divertente il corpo a corpo di Leeloo che non le sparatorie di Korben, dove la nostra potenza di fuoco, assai superiore rispetto a quella dei nemici, è tale da non rendere problematico qualsiasi scontro. Volete mettere la soddisfazione di abbattere un Mangalore armato di due fucili al plasma a suon di pugni, calci rotanti, sgambetti e compagnia bella piuttosto che con un lanciamissili da tasca?
L'intelligenza dei nemici non è niente male, davvero: proseguendo nei livelli migliora molto [dopo i primi in cui ci si batte di fatto contro degli automi] e, oltre a dimostrarsi essi più abili nel mettere a segno i loro colpi, presentano anche molte mosse nuove [soprattutto in difesa], fino a giungere alla fuga se li attaccate con troppa foga o all'imboscata dopo essersi nascosti. Segnalo una piccola nota negativa, dovuta a una sicura svista in fase di beta testing: i nemici non si fanno male sui laser [noi sì, però] quando ce li spingiamo contro a suon di calci; ci consoliamo però quando li facciamo cadere dai cornicioni da cui essi stessi cercano di farci volare. L'unico appunto che mi sento di muovere ai programmatori in termini di giocabilità [e che comunque non è trascurabile] è la gestione dei salti, necessari in gran quantità ma anche con una discreta tecnica, pena la perdita di una vita. Se in Tomb Raider essi erano precalcolati, nel senso che sia saltando da fermi che in corsa si percorreva sempre una certa

Leeloo in tutto il suo splendore... EHI! Ma chi c'è alle sue spalle? Non mancheranno nel gioco momenti cinematografici di particolare suspance.

Uno dei livelli "bonus" cui parlavo nell'articolo: 4 minuti e 23 secondi sono pure troppi per trovare l'uscita, ma se volete il cento per cento nella voce "Secrets" dovrete correre parecchio.

Lo shuttle aspetta solo noi per decollare. Notare la sciccheria di Korben, che per l'occasione sfoggia papillon nero con camicia bianca senza maniche...

quantità di spazio, fissata e decisa a priori, qui la lunghezza dello stacco è decisa dalla pressione del tasto "Salto" più "Alto", e dal tempo in cui tenete premuto quest'ultimo. Capite bene dunque che salti di lunghezza diversa richiedono tempi diversi, e non sempre è facile prevedere dove si trovi il personaggio con millimetrica precisione, cosa che invece il sistema di rilevamento del programma richiede. Aiuta un pochetto l'ombra proiettata dai nostri eroi, che ci aiuta a decidere quando lasciare la freccia e "fermarne" il volo, ma si finisce comunque spesso nella lava o nel vuoto cosmico. Poco utile risulta inoltre la possibilità di tenere fisso il personaggio e ruotare lo sguardo [come in TR], visto che il sistema non funziona in alto/basso.
La grafica è bella, chiara e mai confusa, varia e presa di peso dalla pellicola originale [ha collaborato con i programmatori persino Helén Giraud, figlia di Moebius]: e torno qui a rimarcare come si abbia davvero l'impressione di trovarsi nel film, con gli stessi ambienti [la camera da letto in cui Leeloo rinviene l'Aria, per esempio] e le stesse strutture replicati paro paro. Un giudizio positivo anche sull'uso dell'accelerazione 3D, i cui colori ed effetti di luce sono usati, una volta tanto, con criterio e un'attenzione maggiore all'atmosfera del gioco che non a scopo puramente estetico [penso a Forsaken o Incoming], senza calcare la mano. I modelli grafici sono realizzati con la collaudata tecnica del motion-capture e i due protagonisti sono veramente ben animati [in particolare Leeloo]: le movenze dei nemici sono di buona qualità generale anche se un po' ripetitive [soprattutto quando muoiono, ergo lo fanno in un solo modo - cosa che, dopo aver visto Quake 2, non è più accettabile] anche se spesso divertenti quando non impegnati in combattimenti (i lucertoloni verdi che incontrate alla decima missione che si grattano amichevolmente il fondoschiena sono veramente spassosissimi).
Belli gli effetti sonori presi dal film, ma un gran plauso va fatto alle musiche, realizzate dalla Kalisto stessa e da Eric Serra, lo stesso della soundtrack del film, per cui tema sonoro e arrangiamenti risulteranno familiari ai fan della pellicola originale e di altissimo livello [tracce audio sul CD, ascoltabile quindi anche fuori dal gioco].
Che dire dell'aspetto attinente alla voce "Presentazione"? Tre livelli di difficoltà cui corrisponde solo un mero aumento del numero dei nemici per ogni livello, la possibilità di scegliere in che lingua avere i menù del gioco [ma non il testo del gioco stesso, come il briefing delle missioni, che rende piuttosto inutile avere cinque lingue disponibili se poi l'obiettivo è comunque spiegato in inglese].
L'introduzione a ogni missione è peraltro molto divertente: Ruby, l'effeminato clone di Prince [o forse TAFKAP? O The Artist? Non si capisce più nulla...] che nel film costituiva il principale momento comico [voluto], ci spiega cosa si deve fare nel corso del livello dopo averci chiesto, se necessario, con quale dei due protagonisti decidiamo di affrontarlo per primo. Poco altro. Ah, sì: i salvataggi sono possibili, ma solo tra un livello e l'altro [come in NC] e limitati a cinque slot di memoria. Ora, perché non sia possibile avere uno spazio per ogni livello trascende la mia comprensione, ma non mi è piaciuto davvero il fatto di poter salvare solo alla fine del livello, perché lo reputo solo un artificio utile ad allungare le ore di gioco necessarie per portare a termine il tutto, e nulla più. Dover ricominciare dall'inizio un livello immenso non è né divertente né arricchente, ma richiede più tempo. Un'altra cosa che non ho amato particolarmente è la presenza di un numero spropositato di vite bonus sparse qua e là per i livelli, al punto che ho terminato il gioco con 43 vite di riserva. Un po' troppe, direi, analogamente a quello che succedeva con Lara che si trovava 67 medipacchi nello zainetto alla fine della sua avventura.
Ma adesso lo so cosa volete: le impressioni di gioco. Accidenti, vi ho parlato fino ad adesso di grafica, livelli, ambientazione e atmosfera e stavo per dimenticarmi la cosa più importante. Inizialmente non ero granché entusiasta, e vi dico subito perché: ho cominciato a ragionare in termini di paragone con Tomb Raider 1 e 2, cercando lo stesso controllo dei personaggi, il medesimo modo di saltare, di risolvere gli enigmi... proseguendo, già dal secondo livello le cose sono invece cambiate, e Lara è sparita dai miei pensieri. Leeloo è in assoluto, secondo me, la chiave per apprezzare il gioco [e lei compare proprio nella seconda missione], tanto che nei livelli da giocare con entrambi i personaggi terrete lei come seconda scelta, fedeli al detto "teniamo il meglio per dopo". L'intreccio oltretutto migliora notevolmente nel corso delle missioni, rendendole più interessanti e stimolanti: la storia ha cominciato a prendermi e mi sono trovato immerso nel gioco come non succedeva da tempo, spiegando così il voto che trovate sotto l'imminente commento.

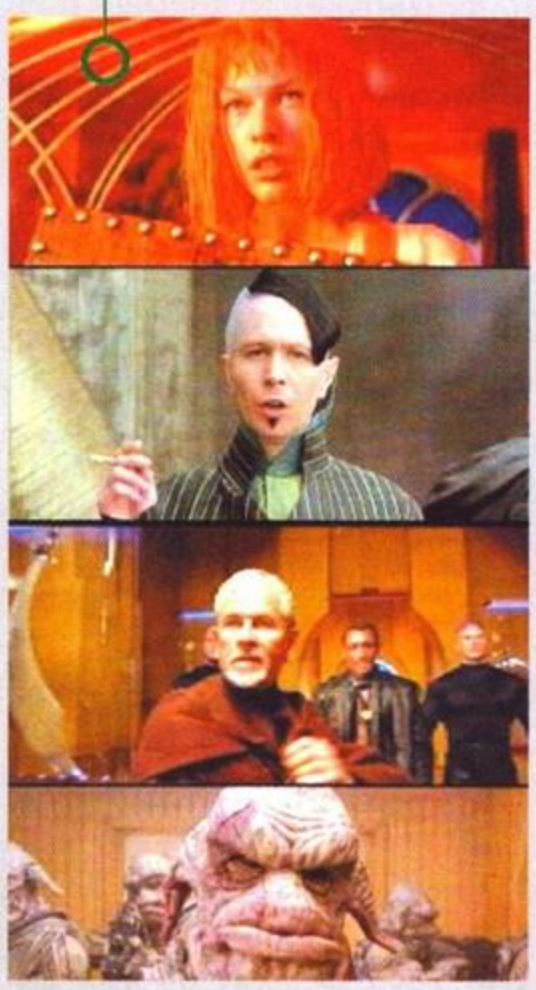


Ricordate la cantante aliena che nel film viene barbaramente assassinata dai Mangalores? Ecco qui le sue spoglie, ma sebbene l'evidenza sia contro me, non sono stato io! Lo giuro!

Sebbene non all'altezza delle architetture cui ci hanno abituato la id o la Epic, il livello di dettaglio fa la sua bella figura anche qui.

Claudio Todeschini

Foto di gruppo dei principali interpreti del film. Ma... ne manca uno! Sapreste indovinare quale? [la risposta è pubblicata a pagina 46]



PC

Una sola parola può riassumere tutto: divertente. Molto più divertente di Tomb Raider II. Del quale mutua comunque molte idee.
Piattaforme, livelli labirintici, enigmi più o meno complessi, combattimenti vengono tutti dal gioco della Eidos, ma rispetto a questo il grado di sfida è sicuramente maggiore, il coinvolgimento assai più elevato e il divertimento di gran lunga superiore. In TRII [per me, ovviamente] l'unico stimolo ad andare avanti era vedere cosa c'era dopo, senza nessun interesse per la storia, mentre qui la trama gioca un ruolo determinante, tenendo il giocatore incollato al monitor fino alla fine. Ero molto indeciso sul voto da assegnare a questo tie-in dell'ultimo film di Besson, ma dopo averci speso tanto tempo a giocarlo [e a finirlo] credo che uno Star Player sia il minimo che gli si possa tributare. Ribadisco come si tratti di una delle pochissime conversioni da film che ne sappia cogliere alla grande tutta l'atmosfera e ne ricalchi così fedelmente l'ambientazione. Credo che fosse dai tempi di The Untouchables per C64 della Ocean che non mi trovavo di fronte a un titolo su licenza così riuscito. A questo si aggiunge una realizzazione tecnica quasi impeccabile, una trama coinvolgente e appassionante, una longevità tale da tenervi incollati al monitor per parecchio tempo, ma soprattutto un altissimo tasso di divertimento. Manca Bruce Willis [la cui immagine costava troppo, poverino anche lui], ma che ci volete fare?

HARDWARE

La minima assemblatura hardwaristica che dovrete possedere prevede almeno un P133 con 16 mega e una scheda grafica compatibile con le Direct3D. Niente di particolare, mi sento di dire, in tempi in cui un PII a malapena fa girare i cloni di Asteroids. E neppure si tratta di una configurazione illusoria [anche Unreal si accontenta della stessa macchina, più o meno, ma da lì a dire che si può giocare davvero ce ne passa...]: col mio miserrimo P166 e la salutare 3Dfx clonazza che monta ho potuto giocare alla grande e senza problemi. L'installazione richiede poco più di 12 mega sul disco fisso, controlla e vi interpella in merito all'installazione delle DirectX 5.0, si interessa della accelerazione 3D di cui dispone il vostro PC e si adegua in conseguenza.

F1 Racing SIMULATION

VIDEOGIOCO PER WINDOWS CD-ROM PC

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

RENAULT F1 CINQ FOIS CHAMPION DU MONDE 92 93 94 95 96

SPECIAL PRICE 49.900

"Sotto un cielo ipnotico, si stagliano le perfette riproduzioni delle piste ufficiali del campionato di F1..."
ZETA - dicembre 97

"Si esce dall'abitacolo virtuale della vettura di F1 con la netta sensazione di aver guidato veramente in un circuito del massimo campionato automobilistico."
Il Sole 24 ore - gennaio 98

© Ubi Soft Tutti i marchi citati appartengono ai legittimi proprietari.

Distribuito da:

3D PLANET

Il massimo della COMPETIZIONE oggi ad un prezzo ancor più COMPETITIVO!

Ubi Soft - Via Anfiteatro 5 - 20121 Milano - Tel. 02.86.14.84 - Fax 02.80.56.032 - email: ubisoft@ubisoft.it - www.ubisoft.it

ACCESSORI o GIOIELLI?

R4 Racing Wheel

E' il volante più avanzato per le simulazioni di guida su PC. Ergonomico, completo, dotato di pedaliera stabile e di sei pulsanti programmabili, R4 Racing Wheel è di facile installazione e assicura un controllo preciso e un'esperienza di guida realistica e unica.

Software e Manuale in italiano per **PC**

X 36 Control System

"La miglior coppia di joystick espressamente dedicati ai simulatori di volo: ottimo comfort, perfetta funzionalità e un eccellente software di configurazione. Un prodotto che lascia indietro la concorrenza su tutti i fronti, anche quello del prezzo." (da una recensione di TGM, marzo '98).

Manuale in italiano per **PC**

CYBORG 3D Stick

E' l'unico stick adattabile a tutte le mani: destre e sinistre, piccole o grandi. Completamente programmabile, Cyborg 3D Stick ha un design originale ed ergonomico ed è dotato di tecnologia digitale Saitek che garantisce precisione e grandi prestazioni di gioco.

Software e Manuale in italiano per **PC**

CYBORG 3D Digital Pad

Filmente un pad per giocatori adulti. E' regolabile e può essere quindi adattato a mani di diverse dimensioni. Può essere utilizzato con diversi tipi di gioco ed è anche dotato di un sistema che configura automaticamente il pad al tipo di gioco: arcade, simulazioni di guida e di volo.

Software e Manuale in italiano per **PC**

Saitek

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

www.3dplanet.it

3D PLANET s.r.l. - via Dei Platani, 7 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 02/4473949 (r.a.) - Fax 02/45101548 - E-Mail 3d.planet@netitalia.it

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Dopo l'intrigante SSN (giocato fino alla nusea in redazione dal solo Alex Rossetto) e il bistrattato Politika, Tom Clancy si riaffaccia sul panorama videoludico con un prodotto che ha già fatto scalpore negli Stati Uniti e che, per la prima volta, ha tutte le carte in regola per diventare un classico...

A pochi minuti dalla chiusura della mia più disastrosa giornata borsistica di tutti i tempi, ho deciso di cimentarmi in una recensione che si sta ormai trascinando da parecchio tempo. La mia scelta è dettata da pure esigenze pratiche: non penso di essere mai stato così imbruttito nella mia vita (più che altro per gli ultimi avvenimenti relativi al lavoro) e l'alternativa al computer è quella di stendermi sul letto come un pugile ormai al tappeto, che non reagisce più nemmeno ai richiami dell'arbitro. Cercherò di sopravvivere con il mio hobby, ossia il mondo dei videogiochi, dove alla fine i buoni vincono sempre (o al massimo si può iniziare una nuova partita) e gli unici sentimenti contemplati sono la rabbia o la soddisfazione – mai l'amarezza o tutti quegli stati d'animo che distinguono, nel bene come nel male, gli uomini veri da quelli virtuali.

I bersagli sono piuttosto lontani ma è possibile attivare uno speciale ingrandimento, adatto a chi ci vede poco.

Nel caso in cui non conosciate Tom Clancy, sarà bene spendere un paio di righe su uno dei più geniali scrittori di tutti i tempi, i cui libri di fantapolitica sono invariabilmente caratterizzati da una ricerca per i particolari e una documentazione che ha veramente dell'incredibile (in "Paura senza limite", arrivò addirittura a spiegare per filo e per segno come progettare un ordigno nucleare).
Con i lettori che apprezzano e ingrassano il conto del nostro Tom, questi a suo tempo decise di acquistare nientemeno che una squadra di baseball americana (prezzo dell'operazione, a quanto ho letto, 200 miliardi – veramente roba da ridereT): l'affare non andò in porto ma ormai il nostro businessman era lanciato in tutti i campi, a cominciare da quello dei videogiochi che decise di invadere poco meno di due anni fa con la neonata etichetta Red Storm Entertainment. Il primo titolo a essere prodotto fu SSN, un simulatore di sottomarino nemmeno troppo realistico ma con un'ottima giocabilità in relazione allo schema piuttosto semplice; malgrado il voto finale (assegnato da me medesimo) sia stato di 84, si trattò uno dei pochissimi videogame che ho abbia giocato fino alla fine con grande soddisfazione. Piatto forte era l'ambientazione, ossia uno scenario creato ad hoc da Sir. Clancy e rappresentato su schermo mediante filmati che, a tutt'oggi, sono il top mai raggiunto dal punto di vista delle tecniche di compressione utilizzate (come avere la televisione sul proprio monitor, con un'immagine che occupa il 70% dello spazio disponibile e senza differenze apprezzabili relative alla qualità). Della Red Storm Entertainment non si ebbero più notizie fino all'apparizione di Politika!, un titolo molto ambizioso che puntò tutto sulla relazione fra i diversi giocatori, al fine di ottenere il dominio diplomatico sull'Europa. Recensito da un certo Alex Rossetto (un losco figuro che su TGM si palesa a cadenza annuale), il titolo non convinse affatto a causa della sua spiccata propensione al multiplayer, il che significa che un giocatore singolo finiva per rompersi facilmente le cosiddette, visto che in Italia non siamo ancora pronti ai titoli pensati per il multiplayer - Internet da noi fa schifo, e smettiamola di ringraziare sarcasticamente la Telecom: sono i provider che dovrebbero cambiare occupazione. Giunti a settembre del 1998, è tempo per quello che mi risulta essere il terzo titolo dell'etichetta Red Storm (se mi sono perso qualche episodio, fatemelo sapere), titolo che ho strappato dagli artigli del felino mentre il nostro baffuto lo stava ancora osservando incuriosito – io avevo già capito l'antifona. Dopo la mia consueta banfa introduttiva, è tempo di riprendere le redini del discorso partendo dal cappello: un gioco innovativo e per lo più divertente? Di questi tempi è sicuramente impossibile, dal

D'accordo, qualche poligono in più non avrebbe guastato, ma consoliamoci con le texture del viso...

Ci stiamo esercitando contro bersagli finti. E quell'uomo a terra cosa significa? Che abbiamo sbagliato mira...

Notate che i nostri uomini sono anche dei provetti scalatori: alla pari dei veri agenti, se la sanno cavare in tutte le situazioni.

Notevole l'ambientazione, come pure i movimenti dei nostri compagni di squadra. La rapidità è tutto.

L'impatto con la scalinata è davvero notevole...

Assalto a una casupola, naturalmente di notte. Niente paura: abbiamo gli infrarossi.

momento che il celebre Tomb Raider ha avuto sì l'effetto benefico di portare una ventata di novità nel settore, ma anche quello di uccidere tutte le altre produzioni che non somigliassero a quel titolo (e l'incredibile celebrità di Lara Croft non ha fatto altro, a mio avviso, che gettare nel ridicolo il mondo dei videogiochi e dei videogiocatori, evidentemente così scarsi di selvaggina vera da innalzare a idolo una serie nutrita di poligoni).
Trattandosi di Red Storm, non avevamo dubbi che il gioco avesse qualcosa di politico – è un po' come aspettare un album dei Manowar senza attendersi i soliti inni al metal. In effetti, in entrambi i casi le cose stanno proprio così e per quanto riguarda Rainbow 6, nel giro di quattro e quattr'otto siamo messi al comando di una squadra anti-terroristi che deve risolvere un bel po' di situazioni scabrose (16, per l'esattezza) in tutto il mondo. Sapete come funzionano le cose in casi come questi, no? Un gruppo di pazzi... anzi, no, è inutile stare sul generico, perché poi i lettori si lamentano che le recensioni sono superficiali, poco approfondite è via dicendo. Il Raffo, lo Svanoni, il Gaburri, il Duspis, il Nikazzi, il MAO e il Bossetti decidono di impadronirsi del palazzo dell'ambasciata in Belgio; la roba è veramente da ridereT poiché, nel giro di pochi minuti, riescono a imprigionare l'ambasciatore e a tenere in scacco tutti i corridoi più importanti. A questo punto, tocca all'eroe di turno riportare le cose a posto e, a tal fine, decide come prima cosa di documentarsi sulla situazione. Dei sette terroristi sappiamo già tutto, per cui è bene leggere qualche rapporto preventivo sulla situazione, rapporto fornito niente meno che da John Clark: trattasi di un eroe dei libri di Tom Clancy, protagonista di uno dei migliori libri d'azione che siano mai stati scritti (Senza rimorso). Dalla piantina della struttura non emerge certo una situazione semplice, poiché i malfattori si sono appostati in modo quasi intelligente. La squadra anti-terroristi è formata da otto uomini (ma si può ridurre a piacere il numero), opportunamente organizzati in un massimo di quattro gruppi; leggendo le schede dedicate a ognuno, scoprirete che gli agenti hanno una vera storia alle spalle (anche Ding Chavez ha fatto la sua apparizione in qualche libro di Clancy), nonché determinate peculiarità (resistenza nervosa, rapidità, precisione, capacità di banfa...) che li differenziano gli uni dagli altri.
Il motore è in soggettiva, ma in alternativa si può utilizzare una telecamera alle spalle dell'agente manovrato; in ogni caso, quel che conta è sapere che non ci si trova alle prese con un Syndicate qualsiasi: tutti coloro che hanno sempre banfato di essere bravi a Quake avranno finalmente la possibilità di dimostrare quanto valgono nella realtà. Affermo questo perché: a) non ci sono i medikit; b) non si viene colpiti 10 volte prima di morire, in genere basta un colpo bene assestato per salutare. A tal proposito, non ho davvero capito il parametro che misura la resistenza dell'agente alle ferite: ora, non ho assolutamente esperienza sui differenti livelli di imbruttimento che una pallottola può provocare, però penso che un buco nella gamba dovrebbe far salutare un guerriero così come un impiegato – per lo meno dal punto di vista del movimento.
Bene, siamo passati alla fase della progettazione, durante la quale è possibile impostare un elevatissimo numero di waypoint al fine di far procedere in modo sincronizzato i vari gruppetti; oltre alle tappe, è possibile selezionare l'azione da intraprendere, l'eventuale attesa per un nostro segnale di via (ottimo nel caso in cui si debba entrare in due in una stanza allo stesso momento: se uno sbriga le sue faccende preventive prima dell'altro, addio sincronismo), l'atteggiamento adottato e via di questo passo.
Dopo esserci sollazzati con la mappa, è opportuno scegliere l'arsenale di ciascun agente: la varietà di gingilli è davvero notevole ed è presente

Sperando che questa foto non venga troppo piccola, guardate che espressione istupidita ha l'elemento a destra: sembra lo Svanoni in preda a una sbornia post-atomica...

Ecco l'ambasciatore, nonché compagno di Yatzee del Bossetti...

I personaggi si muovono tutti in maniera convincente, ma il massimo lo si raggiunge quando vengono colpiti da noi: un realismo notevole.

praticamente tutto ciò che utilizza il vero anti-terrorista. Se non sapete di cosa parlo, leggetevi un libro qualsiasi di Tom Clancy, altrimenti considerate esplosivi, attrezzi per far saltare le porte, strumenti rivelatori della presenza altrui, pistole, fucili, granate... Direi che è tutto, possiamo finalmente dedicarci all'obiettivo, ossia stendere i magnifici sette. Gli uomini, mediante una corsa furtiva, si sono appostati ai vari ingressi: boom! Salta la porta e chi trovi? Nessuno. Strano... Impersoniamo l'agente che ci sta più simpatico, appostandolo dietro a un corridoio; sbirciamo fuori con attenzione ed ecco che spunta il Raffo il quale, con una vista d'aquila, ci scorge subito. E allora, sotto con l'aneddotica: "What's the problem, man?", ci sbraita addosso (frase realmente pronunciata dal nostro eroe in un bagno del luogo in cui la Sony, all'ECTS, ha dato uno splendido party). Stecchito. Prendiamo il comando di un altro uomo, sbuchiamo in un'ampia stanza e troviamo lo Svanoni: il tapino, anziché reagire subito alla minaccia, va in stato confusionale e si fa centrare prima sull'alluce, in segno di sberleffo, poi direttamente nel cranio. Fuori due.
Il terzo assalto è più complesso: occorre un attacco sincronizzato, dal momento che il Nikazzi è molto svelto. A proposito: se avete letto la recensione di Micromachines, saprete come il nostro biondone si comporti generalmente – per puro caso riesce a tirare una sportellata al giocatore in chiusura, dopodiché si spegne nell'amarezza alla curva immediatamente successiva. Consci di questo fatto, decidiamo di far irrompere per primo il nostro collega: il Nikazzi, rapido come la folgore, lo fredda senza pietà. Non facciamo nemmeno in tempo a entrare noi, che il super-terrorista decide di cambiare posizione; per fare questo, tuttavia, deve compiere una leggera svolta nel corridoio e la curva gli è fatale, al punto che decide di levare il disturbo sparandosi nell'orecchio.
I nostri uomini sono piuttosto galvanizzati, le cose stanno andando per il meglio. Il rilevatore indica la presenza di un individuo nella stanza successiva: irrompiamo con una grinta incredibile e chi troviamo? Il Gaburri, socievole e ridente come non mai: "Ciaoooo amiciiiiiii"... Freddato.
Rampa di scale, breve corsetta, spallata contro la porta: è la stanza delle conferenze, con cinque scrivanie in legno massiccio. Dietro una di quelle c'è il Duspis, il quale viene peraltro sorpreso nella pausa-merenda. Giunto alla quarta pizzetta, è ormai troppo gonfio per degnarci di attenzione. Meno due.
La situazione è tesissima, i nostri uomini sono comunque stanchi e non ne possono più, ma il traguardo è a portata di mano. Pare che il sesto terrorista si sia imboscato nella stanza ricevimenti e, in effetti, così è. Si tratta del MAO, che con un colpo di genio è riuscito a scovare il mobiletto dentro il quale ci sono i liquori d'annata; dopo una bottiglia di rum, anche il nostro eroe comincia a dare segni di appannamento, per cui alla nostra irruzione si gira rapidamente su se stesso per colpirci. Troppo rapidamente. Troppe volte. Alla quarta rotazione completa, poniamo fine alla ginnastica con un colpo sotto il lobo sinistro.
Rimane il BOSS, colui che con tutta probabilità tiene in ostaggio l'ambasciatore. Tutti gli uomini a raccolta, è necessario un assalto generale. Saliamo altri due scalini. Facciamo un cenno al nostro compagno: quando alzeremo il sopracciglio sinistro, si sfonderà la porta e si farà irruzione. È giunta l'ora...
YATZEEEEE! Sorpresa delle sorprese: il Bossetti ha fatto amicizia con l'ambasciatore e sta giocando a Yatzee con lui, peraltro con risultati deludenti! Una pallottola è fin troppo per questo poveretto, inoltre l'ambasciatore protesta vivamente perché vuole finire la partita e intascare i soldi che gli spettano.
Vabbé, sarà per la prossima volta...

BOSS

Comodo salire le scale mentre qualcuno che ci protegge...

La selezione del kit è un'operazione da non prendere sotto gamba, soprattutto nelle missioni avanzate che richiedono un discreto arsenale da parte nostra.

Ecco la fase di progettazione della missione: creare waypoint e impartire comandi è un'operazione che richiede pochi colpi di mouse.

PC

Nessun dubbio sul fatto che questo Rainbow 6 sia un gioco decisamente innovativo e divertente; la miscela fra strategia e azione si rivela discretamente azzeccata, anche perché a supporto del tutto c'è un engine che svolge il suo lavoro in modo onesto. Non si può obiettare che le missioni siano solo 16 (fra l'altro di durata abbastanza ridotta, dal momento che i veri assalti anti-terroristici si compiono in pochi minuti), perché anche Quake, una volta finito, è buono solo come ornamento (mah, non direi: con tutti i livelli aggiuntivi, i mission-pack e le total-conversion in circolazione, volendo ci si potrebbe giocare ancora adesso... NdSS). L'azione è piuttosto varia, la dotazione dell'arsenale pure.
Ci sono tuttavia alcuni particolari che gli impediscono di spingersi ancora più alto: alla presentazione del gioco, il Silvestri ha assistito al comportamento piuttosto buffo di un agente, mentre a me è capitato più di una volta che i miei compagni smettessero di seguirmi (chissà perché) o addirittura si incarognissero in stanze completamente vuote, correndo in un angolo nel tentativo di sfondare il muro. Anche i terroristi non mi sembrano il massimo dell'intelligenza: d'accordo, si tratta di redattori che hanno momentaneamente cambiato il loro mestiere, ma nemmeno lo Svanoni farebbe sporgere un braccio da un angolo del muro. Voglio dire, lo sanno anche i bambini che bisogna appiattirsi contro una parete per non farsi vedere, mentre a me è capitato fin troppo spesso di poter colpire un ebete, completamente immobile, del quale si poteva vedere un braccio senza nemmeno esporsi. Avrei inoltre gradito una maggiore libertà d'azione, nel senso che non è possibile compiere capovolte, tuffi acrobatici e via di questo passo: se fossi un vero agente, come minimo saprei farli (e anche utilizzare tali mosse).
Per concludere, seppure ancora "imperfetto" da un punto di vista tecnico, devo però riconoscere come questo Rainbow Six riesca nel non facile compito di trasmettere al giocatore gran parte di quella "tensione fantapolitica" che ha decretato il successo dei libri di Clancy. Se vi è piaciuto Commando, come concept oltre che come gioco in sé, non ne rimarrete certo delusi.

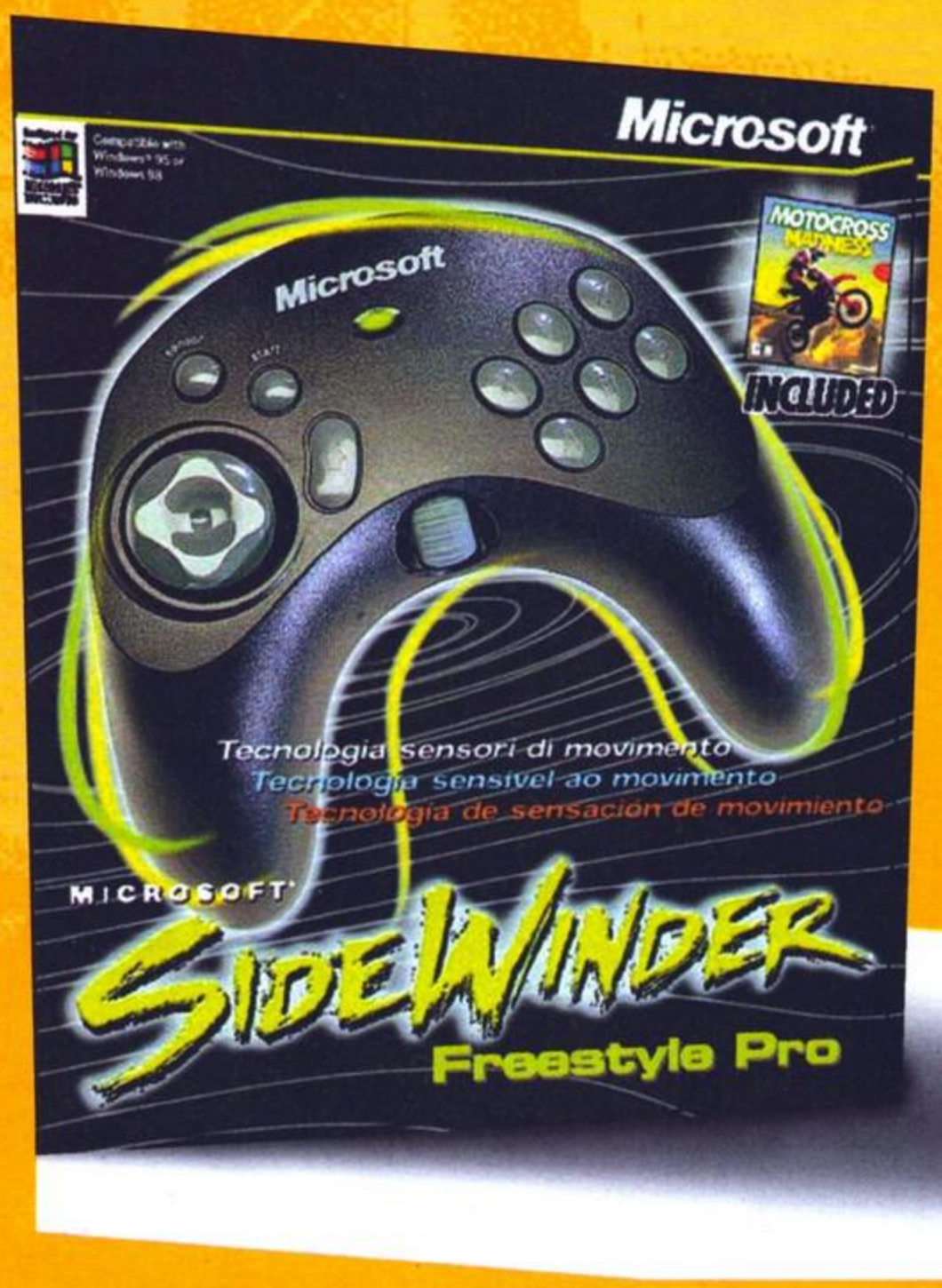
HARDWARE

Sono richiesti un Pentium 133 (possibilmente con 3Dfx), 16 mega di memoria, Windows 95, un po' di spazio sull'hard disk e, per far funzionare il computer, una presa di corrente che funzioni con lo standard europeo (altrimenti dovrete usare il portatile, posto che abbia la batteria carica).

Entra nel futuro

Gioca in libertà

NOVITÀ



MICROSOFT SIDEWINDER FREESTYLE PRO

Il rivoluzionario gamepad che permette di controllare i movimenti del tuo gioco preferito, semplicemente inclinando la periferica a sinistra, a destra, in alto e in basso. Azioni veloci, grande precisione e reazione immediata sono garantite dal gamepad che segue i movimenti del tuo corpo.

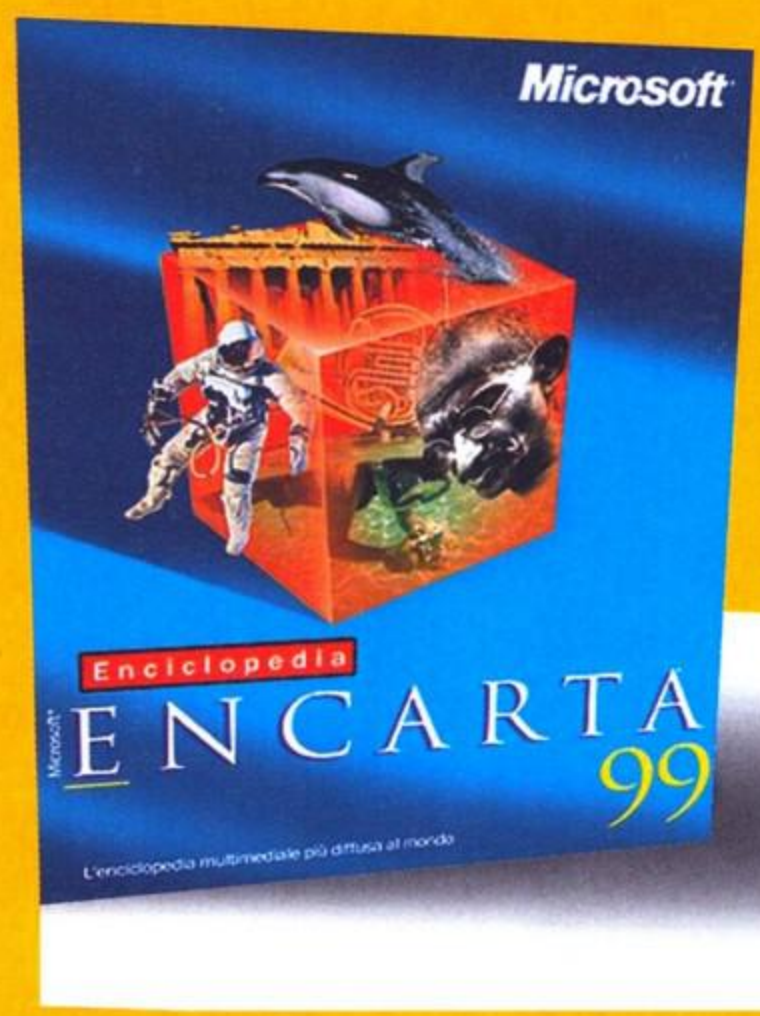
Contiene un entusiasmante gioco in regalo

MICROSOFT MOTOCROSS MADNESS

Il nuovissimo gioco di simulazione di guida in moto.

Microsoft Encarta 99

NOVITÀ



MICROSOFT ENCARTA 99

Dal 14 al 17 ottobre vieni a scoprire tutte le novità di Encarta 99 nei Mondadori Informatica Center. I promoter Microsoft ti mostreranno la ricchezza e la completezza dell'enciclopedia multimediale più diffusa nel mondo.

smau 1998
35° EDIZIONE
MONDADORI INFORMATICA
Pad. 11
Stand M13-L12
22-26 ottobre
Fiera di Milano

MICROSOFT ENCARTA 99 ATLANTE MONDIALE

MICROSOFT ENCARTA 99 PLUS

MICROSOFT ENCARTA 99 COMPATTA

MONDADORI INFORMATICA

MULTICENTER

MILANO - Piazza Duomo - Via Berchet, 2 - 02806271

MONDADORI INFORMATICA CENTER

PROSSIMA APERTURA
ANCONA

BARI
Piazza Umberto I, 48
Tel (080) 5282392
Fax (080) 5423278

BOLOGNA
Strada Maggiore, 25
Tel (051) 235603
Fax (051) 235630

BRESCIA
Via Spalto S. Marco, 1D
Tel (030) 3771671
Fax (030) 3771695

MILANO
C.so di P.ta Vittoria, 51
Tel (02) 55192210
Fax (02) 5510362

PADOVA
Via Scrovegni, 16/A
Tel (049) 659490, Fax (049) 664735

PALERMO
Via Messina, 38
(traversa Via Libertà)
Tel (091) 6110106
Fax (091) 6110551

PISA
Viale Gramsci, 21/23
Tel (050) 24747
Fax (050) 24064

ROMA
Via Appia Nuova, 130
Tel (06) 70491871
Fax (06) 70492556

ROMA
Piazza Cola di Rienzo, 116/118
Tel (06) 32650600, Fax (06) 32650604

TORINO
C.so Duca degli Abruzzi, 106
Tel (011) 5808197, Fax (011) 500455

VERONA
Piazza Bra, 24 - Tel (045) 592850

www.mondadori.com/negozi

Software Universe®

CONSOLLES department

PUNTO VENDITA BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA CINISELLO B. - MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02/66.04.30.58

PUNTO VENDITA CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES MAC CD

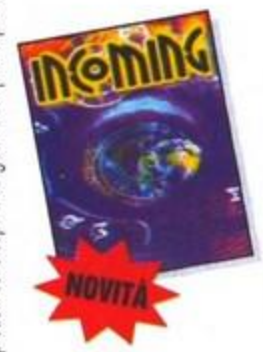
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

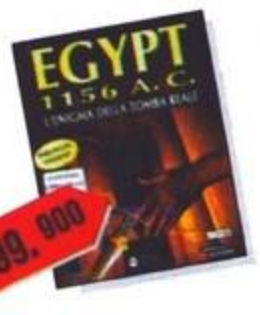
GAMES CD

NOVITÀ IN USCITA - PRENOTATELI TELEFONICAMENTE



GAMES CD

3-D Ultra Pinball Creep Night	39.900
Actua Ice Hockey	99.900
Actua Soccer 2 (Ita)	49.900
Actua Soccer Club Edition	49.900
Actua Tennis	Telefonare
Adidas Power Soccer	89.900
Afterlife	49.900
Age Of Empires	99.000
Air Warrior 3	99.900
Ar'kritz	39.900
Baseball Pro '98	79.900
Battle Zone	99.900
Beast & Bumpkins (Ita)	49.900
Black Dhalia	Telefonare
Blade Runner (Ita)	109.900
Bomba: '98	Telefonare
Broken Sword (Ita)	49.900
Caesar 2 + Lords Of The Realm 2	109.900
Calcio Manager	Telefonare
Championship Manager 2	29.900
Chasm The Rift	88.900
Civilization 2	69.900
Combat Chess	99.900
Conquest Earth	99.900
Controffensiva	79.900
Dark Omen	99.900
Dark Reign	89.900
Davis Cup Complete Tennis	49.900
Deathmatch Maker For Quake	29.900
Die By The Sword	99.900



Die Hard Trilogy	49.900
Doom 2	49.900
Doom Trilogy	69.900
Dragon Lore II (Ita)	49.900
Duke Nukem Forever	Telefonare
Eastern Front	99.900
EF 2000	49.900
Egypt 1156 A.C.	99.900
Excalibur 2355 A.D.	99.900
F1 Racing Simulation	89.900
F-16 Fighting Falcon	39.900
Fatal Racing	49.900
FIFA '97 (Ita)	49.900
FIFA '98 (Ita)	79.900
FIFA Soccer Manager	49.900
Fighting Force	99.900

GAMES CD

Flight Unlimited 2	114.900
Formula 1 '97	99.900
Forsaken	Telefonare
G-Nome	39.900
Gobliiins	49.900
Golden Collection 1	94.900
Golden Collection 2	94.900
Golf Sierra Sports	82.900
Heavy Gear	89.900
Hell	49.900
Hexen	49.900
Hexen 2	89.900
Hyper Blade	49.900
Imperialism (Ita)	Telefonare
Incoming	Telefonare
Independence Day	49.900
Jedi Knight Dark Forces 2	94.900
Jedi Knight Mysteries Of The Sith	69.900
Juggernaut For Quake 2	49.900
Kick Off '98	79.900
Korea F/A-18 Hornet	79.900
Lands Of Lore 2 (Ita)	99.900
Last Rites	49.900

Lego Island (Ita)	99.900
Links 386	39.900
Lords Of Magic	99.900
Mace	Telefonare
Madden '97	49.900
Madden '98	99.900
Master Of Orion 2 (Ita)	39.900
MDK	39.900
Men In Black	89.900
Myth (Ita)	99.900
Nascar Racing 2	39.900
NBA '98	94.900
NBA Live '97	49.900
Need For Speed 2	49.900
Need For Speed 3	Telefonare
NHL '97	49.900
NHL '98	99.900
NHL Breakaway '98	Telefonare
Nitroracers	64.900
Obsidian	99.900
Outlaws (Ita)	49.900
Outpost 2	99.900
Perfect Racing	49.900
Plane Crazy	Telefonare
Rama (Ita)	39.900
Rebellion	Telefonare
Red Alert Aftermath	49.900
Red Alert Counterstrike	49.900
Red Line Racer	89.900
Return To Zork	49.900
Rise Of The Shadowhand	64.900
Riven (Ita)	99.900
Safecracker	39.900
San Francisco Rush	Telefonare

GAMES CD

Screamer Rally	69.900
Scudetto '97-'98	69.900
Scudetto 2	39.900
Sega Worldwide Soccer	89.900
Sensible World Of Soccer 2000	Telefonare
Seven Kingdoms	99.900
Seventh Legion	89.900
Shadow Warrior	89.900
Shadowmaster	94.900
Shadows Of The Empire	49.900
Sierra Sports Fly Fishing	79.900
Sim City 2000	49.900
Sim Copter	49.900
Sim Isle	49.900
Sim Tower	49.900
Star Trek Pinball	99.900
Star Trek Secret Of Vulcan Fury	Telefonare
Starcraft	99.900
Steel Panthers 3	99.900
Sub Culture	79.900
Syndacate Wars	49.900
Ten Pin Alley	49.900
The Riddle Of Master Lu	29.900
The Tone Rebellion	99.900
The Ultimate RPG Archives	99.900
Third Millenium	Telefonare
Thunderhawk 2 Firestorm	39.900
Tomb Raider	39.900
Tomb Raider 2 (Ita)	99.900
Tower Of Darkness	49.900

Ultimate Race Pro	69.900
Unreal	Telefonare
Urban Runner	49.900
USNF'97	49.900
Virtual Springfield - Simpsons	84.900
Wall Street Trader '98	89.900
Warbreeds	79.900
Warcraft 2 (Ita)	69.900
Warlords 3	94.900
Wing Commander Prophecy	59.900
X-Files (Ita)	Telefonare
X-Wing Balance Of The Power	64.900
X-Wing Vs. Tie Fighter	49.900
Zero Zone (Ita)	Telefonare
Zombieville	79.900
Zork Grand Inquisitor (Ita)	94.900

Tel. 02 - 42 300 10

SEI UN RIVENDITORE?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi ?

TELEFONA AL 02 - 422.26.84

Le Formiche sanno risparmiare...formichi anche Tu?

Pentium II 233 Mhz - Case Minitower ATX
64Mb SDRAM - HD 4,3Gb (U-ATA)
SVGA AGP 4Mb (con Uscita TV)
SB Creative 16 con Radio - CD24x
Mouse PS/2 - Tastiera PS/2 - Works 4.5 CD
Windows 95CD

= L. 2.299.000
PREZZI IVA INCLUSA

Monitor 15" digitale + Casse acustiche
L. 399.000

INTERNET
Abbonamento 12 mesi full time in offerta acquistando una enciclopedia su cd-rom
a lire 49.900
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSì

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesiandia - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

MOTOCROSS MADNESS

La Microsoft fa i salti mortali...

Fare acrobazie nella National Race non accredita alcun bonus, ma esistono dei ganassa che non si tirano indietro...

I motociclisti, brava gente. Sempre pronti a darsi una mano, sempre pronti a salutarsi con un lampeggio o un cenno del capo quando si incrociano su qualche strada statale, sempre pronti a scambiare due chiacchiere sul loro scarico in carbonio o sulla coppia ai bassi regimi del loro quadrilindrico. Per chi guida una moto, questo "spirito corporativo" è forse l'aspetto più bello, quello che ti fa davvero gustare un viaggio sulla due ruote, che ti fa sentire parte di una categoria ben affiatata. Non c'è traccia di tutto ciò tra gli automobilisti, ormai nemmeno più tra i vecchi proprietari di Land Rover che usavano salutarsi alla stessa maniera, con il lampeggio. Ma non è tutto oro quello che luccica... anche tra i motociclisti, ve lo dico per esperienza, esistono delle faide interne: provate ad andare a chiedere a uno che guida una moto da strada che cosa pensa di quelli che se ne vanno in giro su qualche scrocchiante e rumorosa Harley-Davidson, oppure chiedete un parere su una bicilindrica da cross al proprietario di una maestosa GoldWing da 6 cilindri e 400 chili di peso. I gusti, si sa, sono estremamente personali, e spesso il possesso di un determinato oggetto può portare al disprezzo di uno della stessa categoria, ma di natura diversa. È un po' come l'ancestrale disputa ben nota al nostro settore fra console o computer concorrenti (ve li ricordate i tempi delle battaglie Amiga/ST o SuperNES/MegaDrive?), che nel caso del motociclismo assurge a vero credo esistenziale, a passione di vita, a filosofia concorrente e controcorrente. La cosa è talmente radicata che persino tra motard della stessa classe possono esistere delle frizioni: uno che guida una Ducati 916 (bicilindrico italiano di razza) probabilmente si farà beffe del nuovo venuto in sella a una Yamaha R1 (quadricilindrico giapponese super-pompato), e così via. Ecco perché, pur essendo io un motociclista convinto, mi chiedo cosa passi per la testa di quelli che fanno le gare di motocross: ma voi ci salireste su una specie di bicicletta ammortizzata a motore per fare salti di quindici metri su una strada ricoperta di fango? Io no, però massimo rispetto a questi temerari, le cui gesta vengono perfettamente catturate nel gioco che è oggetto della nostra puntigliosa analisi. Motocross Madness è l'ennesimo titolo di rilievo proveniente da una Microsoft ormai perfettamente a suo agio anche nel settore videoludico, e ci propone tutte le sfaccettature di una disciplina che, proprio perché non alla portata di tutti, è incredibilmente emozionante e molto adatta ad essere trasposta in un videogioco.

Il dome (lo stadio al coperto) è un'ambientazione suggestiva per correre, specie a inizio gara quando potete osservare questi affascinanti salti di gruppo.

Ogni corridore è segnalato dal suo nome di battaglia: guardatevi da gente che si fa chiamare DirtyDog o Iceman...

Questo salto era un po' ostico per i più, ecco spiegata la moria di concorrenti sul fianco della collina.

Motocross Madness non lascia nulla al caso e, infatti, propone tutte le specialità motocrossisitiche che vi possiate immaginare; sono ben cinque le modalità di gioco (quattro più una riservata al multiplayer), per mettere sotto torchio il vostro mezzo sputacchiante ai massimi livelli. La Baja è una sorta di corsa al checkpoint che si svolge su spazi aperti dalle enormi dimensioni: immaginatevi, per esempio, un enorme deserto pieno di dune e sobbalzi, in cui dovete correre contro un manipolo di avversari mentecatti alla caccia del checkpoint successivo (sotto forma di stretti cancelli --sbatterci addosso è un obbligo), fino all'agognato traguardo finale; lo Stunt Quarry è la libertà allo stato

Quando uscite di pista avete cinque secondi per rientrare; in questo caso sarà difficile.

VERSO L'INFINITO... E OLTRE

Tutte le volte che vedo atterrare una moto da cross da uno di quei spaventosi salti da quindici metri di altezza e trenta di lunghezza, mi chiedo come sia possibile che il risultato del contatto col terreno non sia un cumulo disordinato di lamiere, sospensioni e frattaglie umane. In Motocross Madness, comunque sia, i suddetti salti vanno oltre l'immaginabile, visto che in certi casi ci si trova a decollare verso ignote destinazioni per toccare terra soltanto qualche decina di metri dopo. E come occupare il tempo durante queste gite aeree? Ma facendo i ganassa, naturalmente, e producendosi in mille evoluzioni acrobatiche per la gioia di tutti. La modalità di gioco deputata a questa occupazione è ovviamente lo Stunt-Quarry, ma i più esibizionisti potranno darci dentro anche nelle altre specialità. Qui di seguito trovate tutte le sedici acrobazie che è possibile fare, semplicemente premendo un tasto e muovendo il joystick in una delle otto direzioni; i tasti sono però due, ed ecco spiegato il raddoppio. Da non fare su strada con il Suzukino o la Husqvarna, mi raccomando...
Bar Hop: Il pilota solleva le gambe e le fa passare oltre l'incavo delle braccia, al di là del manubrio.

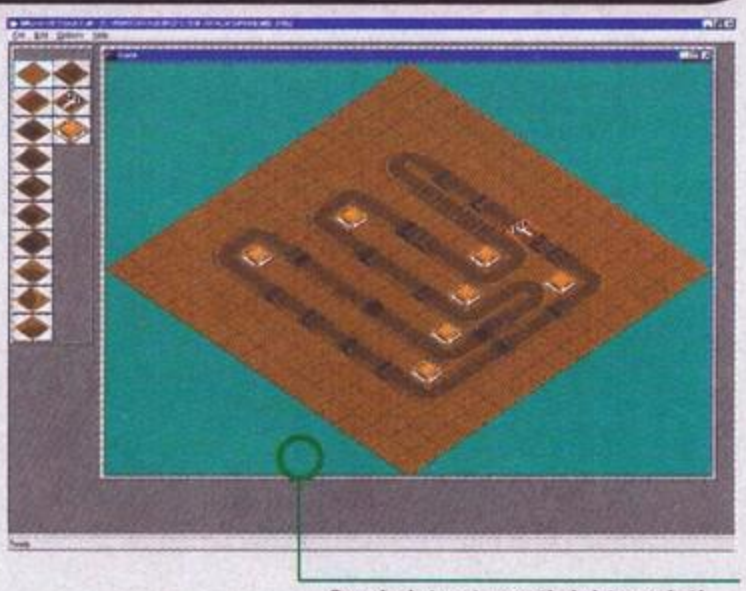
Consiste nell'inginocchiarsi sul manubrio sollvando le gambe e appoggiandole lungo la sella.

Barney: Consiste nell'inginocchiarsi sul manubrio sollevando le gambe e appoggiandole lungo la sella.

Fender Bender: Il pilota porta momentaneamente le mani sul parafango anteriore poi torna in posizione.

Big Kahuna Dumpster: Il pilota "fa il surf" sulla sella della moto e poi salta via. Da usare a fine corsa.

puro, visto che anche in questo caso avete a disposizioni scenari sterminati in cui scorrazzare a piacimento, col solo obiettivo di cercare il salto grosso e produrvi in efferate esibizioni acrobatiche, cercando di guadagnarvi l'entusiasmo degli osservatori e, soprattutto, un bel gruzzolo di punti; la National Race è personalmente il mio evento preferito e vi mette alla prova su circuiti all'aperto dagli spazi abbastanza ampi, ma dalle curve e dai salti insidiosissimi; il SuperCross si rifà all'omonimo campionato statunitense e riguarda invece delle corse sullo stesso stile della National Race, ma in scala ridotta e in ambientazioni non open-space (dallo stadio al dome fino all'esotica piramide); il

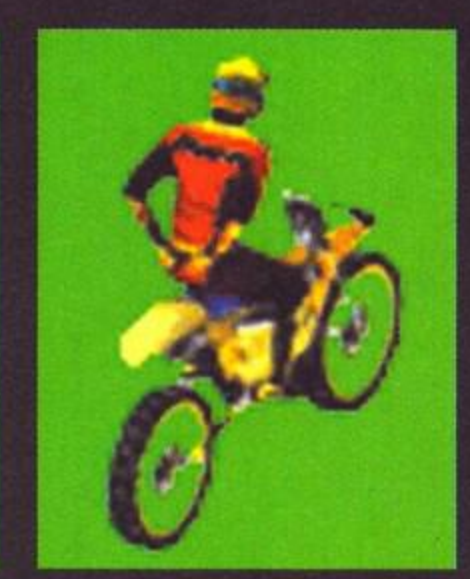


Se vi siete stancati dei tracciati della categoria Supercross inclusi nel gioco, potrete sempre crearne di nuovi grazie al Track Editor incluso, estremamente facile da usare.

La visuale anteriore è utile per valutare la distanza dell'avversario che segue.

Skurfer: Come il Kahuna Dumpster, eccetto che dopo aver fatto surf il pilota si risiede in sella.

Double Can-Can: Un doppio can-can, durante il quale si sporgono entrambe le gambe da un lato della moto.



Cuffed: Consiste nel portare le mani dietro alla schiena come se si fosse momentaneamente ammanettati.

CliffHanger: Il pilota salta letteralmente via dalla moto e vi rimane ancorato per i piedi sulle manopole (!).

La visuale chase è la più efficace per giocare, perché consente di verificare il posizionamento e l'inclinazione della moto.

Moto-Tag, infine, è disponibile solo nel gioco in rete ed è una versione su due ruote del gioco "ce l'hai", visto che consiste nel toccare fisicamente un avversario e poi scappare per la propria vita. Per cimentarvi in queste festose manifestazioni potete assemblare il vostro mezzo scegliendone il propulsore (tre modelli a 250cc dalle differenti curve di erogazione), la taratura delle sospensioni (a seconda del tipo di terreno da affrontare) e la trazione dei pneumatici (in relazione alla durezza e al grip della pista).

Naturalmente, per ciascuna delle categorie di gara, potete scegliere tra differenti modalità di gioco: la pratica, la corsa singola, il Campionato e la Stagione; la differenza tra questi ultimi due riguarda la possibilità, nel Campionato, di selezionare preventivamente il numero delle piste da affrontare e il numero degli avversari, mentre nel corso della Stagione bisogna incondizionatamente vedersela contro l'intero lotto nemico (10 partecipanti) e su tutte le piste disponibili. Manca, purtroppo, una sorta di "World Tour" che permetta di affrontare una o più gare di ciascuna categoria, per eleggere il vero IronMan dell'anno. Da quanto detto potete intuire come sia convincente la completezza del gioco, che se magari lesina sulle possibilità di settaggio della moto (oltre ai pochi parametri presenti potete semplicemente scegliere la livrea della carenatura e il colore della vostra tuta), di certo non si risparmia sulla quantità di circuiti: ce ne sono oltre una decina per ciascuna delle specialità, ed esiste anche un ottimo editor integrato che vi permette di crearvi da soli le vostre piste (solo per il SuperCross, però) oppure di importarne delle nuove da Internet (e state certi che i siti dedicati al gioco non mancheranno). Il controllo del mezzo non è dei più semplici, cosa che determina una certa curva di apprendimento, anche in virtù dell'ottimo bilanciamento degli avversari computerizzati; questi godono di una buona intelligenza artificiale, che li porta a commettere errori e a darsi battaglia fra loro e in mancanza di un livello di difficoltà selezionabile rappresentano un duro ostacolo, anche se potete di volta in volta scegliere contro quanti di loro intendete correre, da un minimo di 1 a un massimo di 10. Durante le gare avete a disposizione i classici

Anche nelle visuali più distanti, il livello di dettaglio della moto e del pilota, che sono poligonalmente distinti, rimane eccezionale.

Heel Clicker: Consiste nel sollevare i piedi davanti al manubrio e unirli fino a far schioccare i talloni.

Split X: Il pilota allarga gambe e braccia sino a formare la lettera "X" con la totalità del suo corpo.

Nac-Nac: Simula una ripartenza alla bersagliera, portando una gamba dalla parte opposta della moto.

Stale Fish: Come il Saran Wrap, ma in questo caso si alza e si distende anche la gamba sinistra.

Tail-Stand: Il pilota simula un'impennata aerea mentre si mette in posizione eretta sulle pedaline.

Twist: Consiste nell'appoggiare i piedi sulla sella e ruotare le ginocchia all'infuori, verso sinistra.

Superman: Il pilota simula la postura volante di Superman sollevandosi e facendo forza sul manubrio.

Splits: Come l'acrobazia precedente, soltanto che in questo caso le mani rimangono sul manubrio.

Saran-Wrap: Una sorta di esercizio ginnico che consiste nel toccare la punta del piede con la mano.

NEXT

Oplà! Eccoci impegnati in una mirabolante mossa acrobatica, nel bel mezzo di una corsa Supercross.

Notate l'eccezionale uso del fogging e di tutti gli effetti consentiti dalle schede Voodoo2; d'altronde se non lo conoscono alla Microsoft, il Direct3D...

comandi del gas e del freno (non è previsto il cambio manuale) e un tasto devoluto alle acrobazie: queste possono essere eseguite in qualsiasi specialità, ma hanno il loro palcoscenico principale della modalità Stunt Quarry (per maggiori informazioni vi rimando al relativo box). Ci sono ben otto visuali disponibili durante il gioco, sei delle quali sono modificabili a piacimento agendo sulla posizione e l'angolazione del punto di vista; quelle fisse servono per osservare i vostri impressionanti salti dalla migliore postazione possibile e per dare un'occhiata alle vostre spalle al fine di tenere a bada la concorrenza. All'atto pratico, tuttavia, quelle effettivamente giocabili sono soltanto due, la classica chase da dietro la moto e quella dal punto di vista del pilota. Visto che il modello dinamico delle motociclette è estremamente accurato, la possibilità di rovinose cadute non è infrequente; anche solo stare semplicemente in strada in determinate situazioni si fa problematico: per questo sono presenti i canonici aiuti, dallo sterzo alla frenata, perché possiate acclimatarvi ai controlli e al bilanciamento della moto. Vi assicuro che non fa piacere osservare il vostro alter-ego mentre si spadella rovinosamente sul fianco di una collina dopo aver fatto un volo di quaranta metri, e in proposito le animazioni (e i suoni) non risparmiano nemmeno i particolari più cruenti...
In tutte le discipline sportive è presente una percentuale di esibizionismo, ma dopo aver giocato a Motocross Madness vi renderete conto che in questo caso siamo fuori parametro. Peccato che manchi la fondamentale opzione replay per godersi con calma le proprie imprese; io intanto chiudo il collegamento e passo la linea ai nostri inviati nel box di commento.

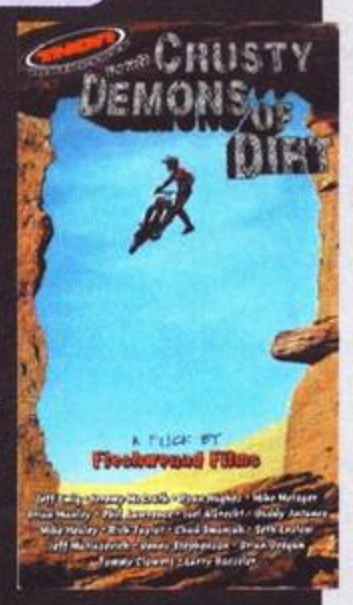
Jacopo Prisco

Le visuali esterne sono affascinanti, ma non esistendo il replay dovrete necessariamente devolvere una corsa singola all'osservazione di queste immagini.

L'ottimo modello dinamico tiene perfettamente conto dell'inerzia, della gravità e delle condizioni del terreno; in questo caso la salita si sta facendo difficile.

L'IDEA VENUTA DAL VIDEOCLUB

L'ispirazione è un meccanismo creativo che nemmeno i più grandi filosofi sono così presuntuosi da voler spiegare, eppure in certi casi arrivare all'idea giusta è cosa ben più banale di quanto non si creda. Prendete, ad esempio, i Rainbow Multimedia Group (il team di sviluppo di Motocross Madness) e la loro volontà di fare un videogioco su questa stravagante branca del motociclismo. Tutto nasce dalla visione di una videocassetta, per quanto ne so da noi inedita, intitolata "Crusty Demons of Dirt", ovvero letteralmente "I burberi demoni del sudiciume"; trattasi di un video sul motocross estremo, definito dalla stampa americana come "il più incredibile, il più impressionante, il più sconvolgente video di tutti i tempi", oppure anche "il più emozionante video sulle motociclette che si sia mai visto". Questi sono commenti delle riviste specializzate, perciò è naturale che siano così entusiastici, ma resta il fatto che nel motocross si possono effettivamente fare cose incredibili, e guardando le imprese di questi pazzi temerari, alla Rainbow Multimedia è nata a famigerata ispirazione. In realtà, il progetto di Motocross Madness nasceva come una presentazione multimediale volta a dimostrare le capacità del software Microsoft, ma si è poi di lì evoluto in forma di videogioco. Un bel passo avanti, non c'è che dire, dalle due precedenti produzioni videoludiche del team di sviluppo, The Hive per PSX (1996) e Deadly Tide sempre per la Microsoft (ancora 1996). Nella foto, il cartellone del video in questione, il cui sequel (intelligentemente intitolato "Crusty 2") è proprio appena uscito.



PC

Questo gioco è destinato a fare proseliti nel campo delle simulazioni di guida motociclistiche, per un motivo molto semplice: è bellissimo. Al momento di scrivere questo articolo ho dato un'occhiata alle recensioni già apparse sulla rete, proliferate grazie all'uscita leggermente anticipata del gioco sul mercato americano, e Motocross Madness ha ricevuto una media di 4.8 stelle su 5 (per le testate che adottano questo metro di giudizio) e del 93% circa (per quelle che utilizzano il nostro stesso sistema). Il voto che vedete in fondo alla pagina, dunque, è sotto questa ideale "media". Sebbene sia estremamente completo, dannatamente divertente e splendidamente programmato, Motocross Madness soffre, a mio avviso, di una serie di piccole mancanze che lo allontanano dall'eccellenza assoluta, e che in altri termini gli impediscono di raggiungere una valutazione più alta. La scelta di posizionare il gioco a metà fra l'arcade e la simulazione (ovvero con un ottimo modello fisico, ma senza la completezza di un Grand Prix Legends) lo rende un po' un ibrido, perfettamente riuscito, chi lo nega, ma poco sfruttabile dal punto di vista specifico del setup della moto: si può soltanto scegliere fra tre tipi di motore e alterare sospensioni e gomme. Una piccola perplessità mi sovviene anche sul fronte grafico, per via dell'aspetto un po' "spoglio" degli scenari: mancano alberi, cespugli, qualsiasi cosa che dia l'impressione di osservare un paesaggio realistico, anche se all'atto pratico l'impatto estetico con il gioco è comunque ottimo per via dell'ottimo uso del Direct3D. L'engine, dal canto suo, è decisamente evoluto, ma la sua complessità costringe a limitare il livello di dettaglio e, soprattutto, il numero degli avversari se non si dispone di un hardware notevole (Pentium 2+Voodoo2). Infine, all'atto della partenza delle gare mancano i classici cancelletti, non è presente alcuna licenza che consenta di scegliere, che so, una Honda piuttosto che una Kawasaki, e manca l'opzione replay. E so di essere pignolo, ma se volete giocare questo titolo al suo meglio (senza considerare il discorso prettamente hardware) avete bisogno del nuovo pad della Microsoft, il Freestyle Pro (la recensione è nelle pagine hardware), per il quale il gioco è stato strutturato e SENZA il quale la già ripida curva di apprendimento si fa ancora più ardua, togliendo qualche punto all'immediatezza e alla godibilità globale del prodotto. Tenuti presenti questi "peccati veniali", Motocross Madness va comunque considerato un gran gioco, soprattutto per la sua varietà sterminata, per l'esorbitante numero di piste e modalità di gioco e, in generale, per il divertimento che regala, specie se vi gettate in furiose battaglie multiplayer, utilizzando l'apposito server Microsoft o una rete LAN. Gli appassionati dei giochi di corsa arcade e coloro che possiedono l'hardware ideale lo troveranno fenomenale, mentre i più votati alle simulazioni e i meno aggiornati tecnicamente farebbero bene a dare prima una lunga occhiata al demo per fugare ogni dubbio.

HARDWARE

Le richieste minime dicono P133 con scheda compatibile Direct3D da almeno 2MB (quest'ultima è necessaria) e 16 mega di RAM. Con tale configurazione si deve scendere a forti compromessi in quanto a dettagli e si è praticamente costretti a gareggiare da soli, a meno di risoluzioni video improponibili. Accettabile è invece un P166/200 con scheda 3Dfx (e in questo caso se è una Voodoo2 si sente eccome) e 32MB di memoria. Con un sistema simile si può godere di un dettaglio medio-alto e correre senza troppi problemi in compagnia di tre o quattro sfidanti. Se, tuttavia, volete il massimo della fluidità senza lesinare in quanto ad avversari e sottigliezze grafiche, allora un Pentium 2 di fascia media è d'obbligo e anche la Voodoo2 è caldamente consigliata. Lo spazio su disco richiesto varia da 34 a oltre 400MB. Come detto, il Microsoft Freestyle Pro è lo strumento ideale per controllare il gioco; in alternativa possono dare buoni risultati un pad digitale (meglio se, guardacaso, il Sidewinder vecchio tipo) oppure un preciso joystick analogico. Sono supportate anche le periferiche dotate di force feedback.

Quando la sfumatura è indispensabile.

Siamo presenti a
SMAU
Pad.11 Stand B28

LG

Definizione

La qualità LG è un investimento che dura nel tempo e costa meno di quanto pensate: per le vostre immagini, per una visione fedele e una definizione di idee e pensieri ottimale.
La risoluzione giusta si ottiene con Monitor **LG** da **14, 15, 17, 19, 20** e **21** pollici, anche **multimediali**, sempre brillanti nei colori e sempre piacevoli da ascoltare.
Per saperne di più telefonate allo 02-794225.

TCO 1995 su alcuni modelli.

LG Electronics Italia S.p.A.
Centro Direzionale Il Quadrato
Via Modigliani, 45 - 20090 Segrate (Mi)
Tel. (02) 26.96.81 - Fax (02) 26.96.82.82
www.lgelectronicsitalia.com

Se sei un Cliente

INTERNET GOLD CLUB LG

3 ANNI GARANZIA on site

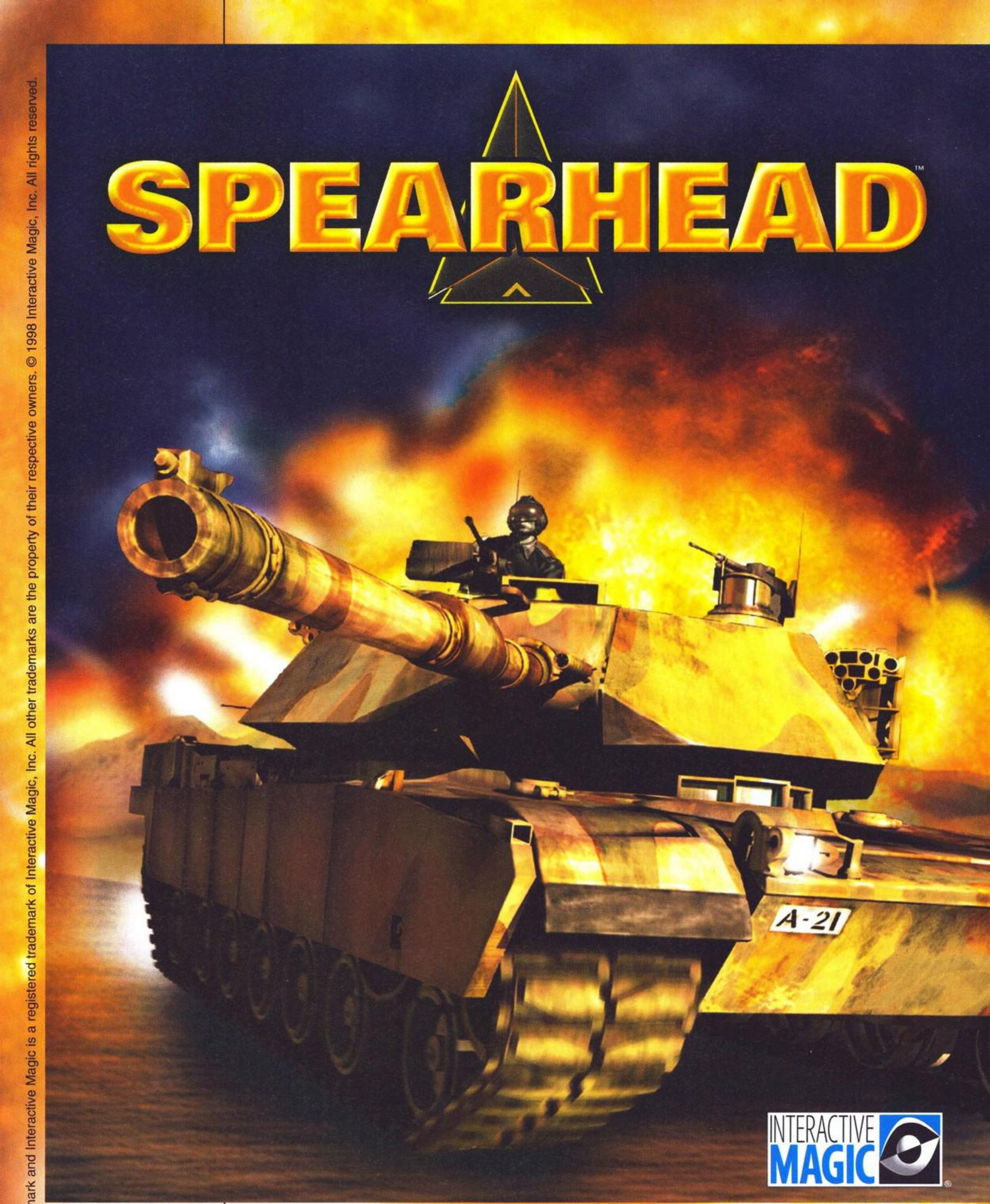
Assistenza Tecnica
02-2135434

Collegati al sito, vinci fino a 15 meravigliosi premi e scopri molti altri vantaggi

ECOLOGY • ENERGY • ERGONOMICS • EMISSIONS TCO 95

L'essenziale per vivere bene

SPEARHEAD™



INTERACTIVE MAGIC®

Spearhead is a trademark and Interactive Magic is a registered trademark of Interactive Magic, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. © 1998 Interactive Magic, Inc. All rights reserved.

MÄK TECHNOLOGIES

Zombie

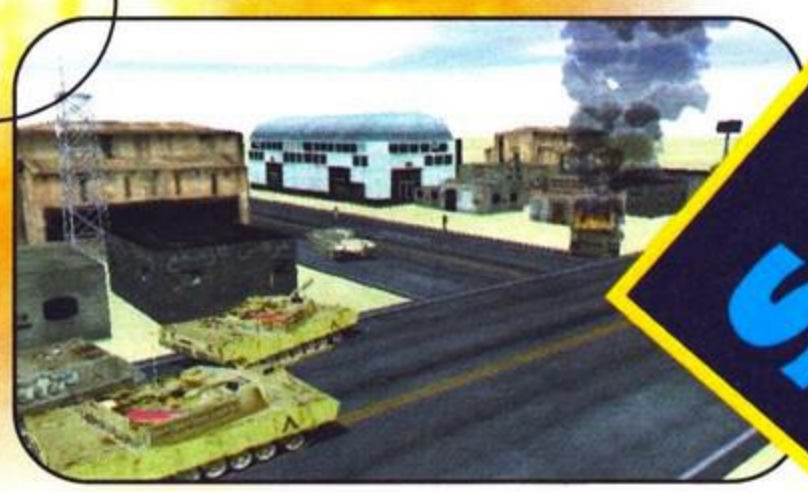
www.imagicgames.co.uk

BASTA CON LE SIMULAZIONI DI CARRI ARMATI PER PRINCIPIANTI

E' passato solo un minuto dalla tua prima missione e già un carro armato nemico si avvicina. Cosa fai? a) Consulti il manuale? b) Apri il fuoco?

- Un realismo mai visto nelle simulazioni di carri armati, senza sistemi di controllo complicati e missioni contorte. I tuoi occhi saranno incollati all'azione, non al manuale.
- Assumi il comando di un intero plotone. Usando un realistico IVIS potrai chiamare a supporto altri carri armati o gli A-10 Warthogs.
- Scegli tra 20 missioni singole o affrontane una impegnativa nei deserti dell'Africa del Nord.
- 20 missioni multigiocatore, fino a 12 partecipanti su LAN o Internet.
- Editor di missioni flessibile e intuitivo.
- Movimento di proiettili e veicoli tremendamente realistico, grazie all'accurata riproduzione degli effetti fisici.

DAI CREATORI DI SPEC OPS



Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

MISSION STUDIOS/TAKE 2 INTERACTIVE PER PC

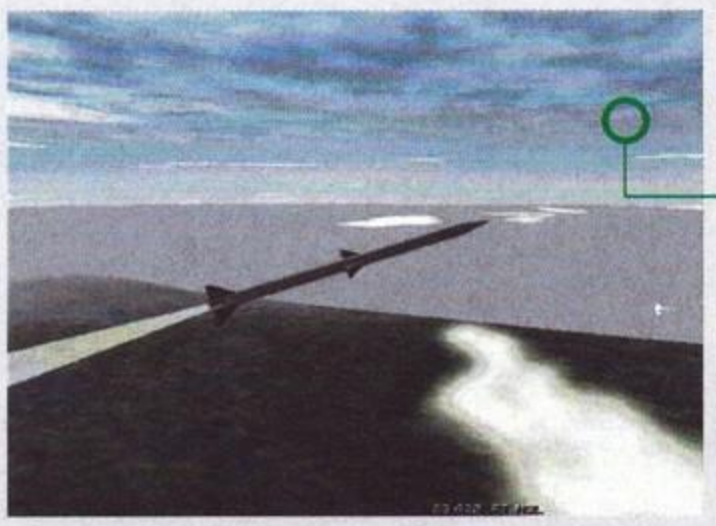
JETFIGHTER FULLBURN

È ritornato un simulatore di volopiuttosto apprezzato dal pubblico, caratterizzato da un approccio prettamente arcade e da... cos'altro?

Ecco una spettacolare immagine della portaerei. Peccato che le visuali esterne siano piuttosto limitate (non in questo caso, comunque).

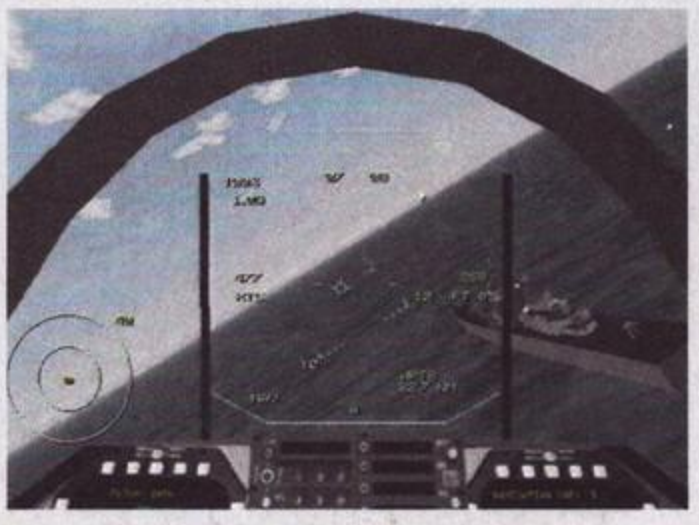
La qualità del terreno è tutto sommato accettabile, anche se nulla per cui strapparsi i capelli.

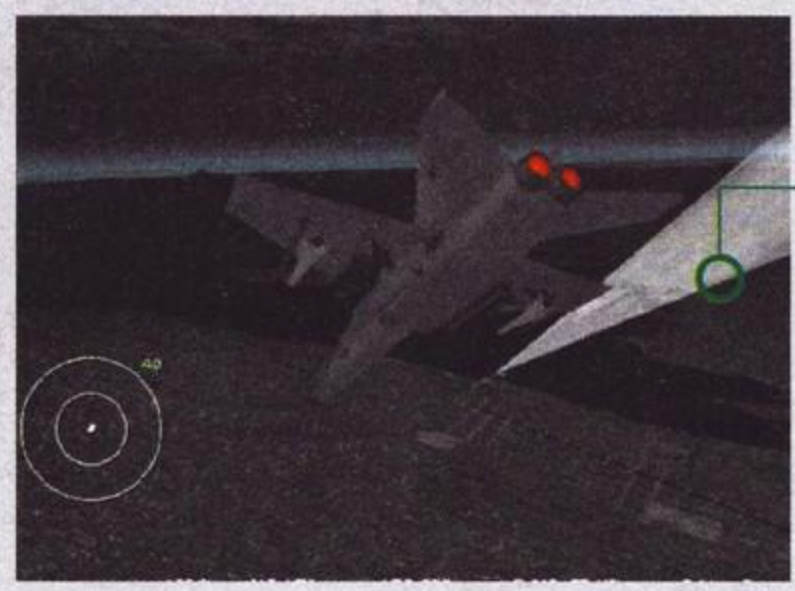
Avrei preferito iniziare la mia prima recensione post-vacanziera in condizioni mentali decisamente migliori, ma è destino che in questo momento mi vengano in mente solamente cose che mi mandano letteralmente in bestia, dalla borsa ad altri problemi personali, dal lavoro a un paio di lettere che mi sono arrivate negli ultimi tempi a proposito della mia competenza riguardo ai simulatori di volo. Nella vita reale agli insulti rispondo con lo scontro fisico ma, visto che qui non mi è possibile, ripulisco opportunamente l'aneddotica offensiva e passo a questo "Jetfighter: Fullburn", una sorta di ampliamento di Jetfighter 3 che aveva raccolto un consenso moderatamente soddisfatto da parte del sottoscritto. Il problema di fondo era dato dall'eccessiva impostazione arcade, che portava all'assenza della strumentazione di bordo e alla mancanza di un sistema in grado di valutare i danni riportati dal velivolo in base all'impatto col missile (bastava essere colpiti e tutto finiva lì, con buona pace di coloro che si esaltano ad atterrare con un motore in fiamme). Grafica carina, background del gioco nella norma, ma alla fin fine si trattava di un titolo che poteva attrarre tutti coloro che non amano spendere nemmeno un paio d'ore per apprendere i comandi più elementari. Nel frattempo, di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia, il mercato è stato letteralmente invaso da una marea di titoli in grado di soddisfare tutte le esigenze e la maggior parte dell'utenza ha deciso (giustamente, a mio parere) di concentrarsi sui titoli sfornati dalle etichette più prestigiose, Jane's e DID in primis. L'aspetto più innovativo di questo prodotto è indubbiamente il background, composto per l'occasione da una mezza tonnellata di filmati che illustrano gli sviluppi della campagna in corso; già, è possibile combattere sia dalla parte degli americani sia dei russi, come ai vecchi tempi, e



Ehi, è un missile o un ago? Provate a seguire la sua traiettoria mediante l'apposita visuale: mai visto un missile comportarsi in quella maniera...

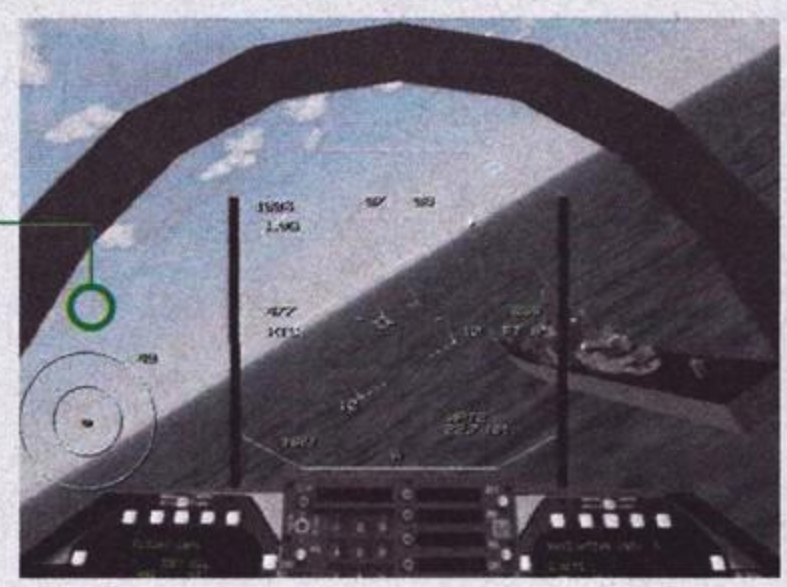
I due cerchietti di colore arancio stanno a indicare l'attivazione dei post-bruciatori. Ovvio, no?





Missile in arrivo! E chi se ne frega? (beh, fossi in te me ne importerebbe... NdSS)

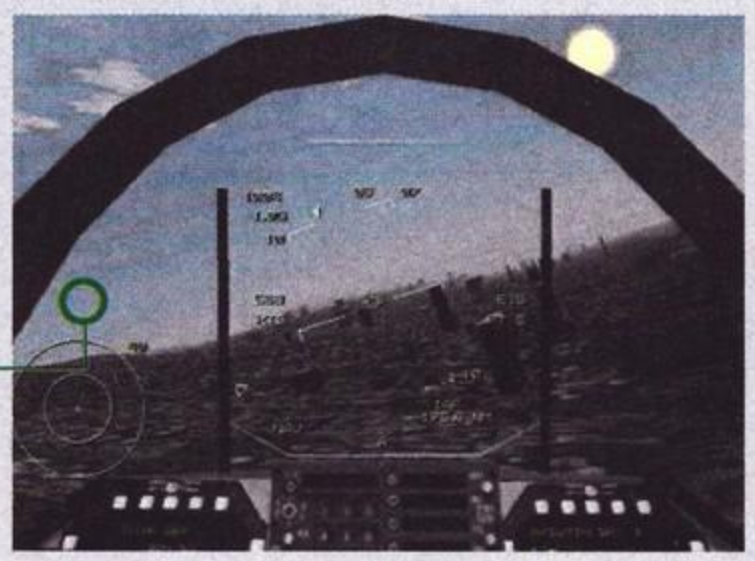
Quella barchetta non aspetta altro che di essere affondata da qualcuno dei nostri gingilli.



Ci troviamo al mare e, se ben guardate, in spiaggia si trovano due celebri elementi redazionali. Come? Sono lo Svanoni e il Simonetti? Fuocooooooo!

le sequenze animate sono state stipate addirittura in 4 CD, record assoluto per un simulatore di volo. Premetto subito che gli spezzoni sono di buon livello e sufficientemente coinvolgenti, sebbene ritenga che i Jane's abbiano insegnato al mondo intero cosa vuol dire la perfezione assoluta in tal senso. Indubbiamente, il fatto di trovarsi all'interno di una specie di film bellico non fa che aumentare l'interesse a continuare con le missioni successive: questa volta, a spingerci non è solo la curiosità per i problemi strategici che si dovranno affrontare, ma anche lo sviluppo dello scenario fantapolitico.
Dopo aver caricato il gioco, si scopre con estremo "basimento" che il materiale a disposizione del giocatore consiste in una decina scarsa di missioni di addestramento e in due campagne: di missioni singole o di un editor non c'è nemmeno l'ombra e, ripensando ai titoli usciti nell'ultimo anno, mi viene da sorridere (per non piangere). Tanto peggio, vedrò di salire a bordo del nostro velivolo e di imparare a decollare da una portaerei, manovra del tutto semplice che però è il preludio a quella più difficile in assoluto: l'atterraggio. A proposito di velivoli: in tutto ce ne sono tre, F-22N e F/A 18 per gli americani (due giocattolini, insomma!) e MIG-42 per i russi. Entro nel cockpit, do un'occhiata ai dintorni (il ponte della portaerei è una delle cose che più affascinano il Barone) e mi accingo alla sequenza di lancio. Non dovete dimenticare infatti che il decollo avviene per mezzo di un'apposita catapulta che porta, nel giro di poche decine di metri, il velivolo alla velocità necessaria per il decollo. In altre parole, l'utilizzo dei soli postbruciatori non serve a nulla. Dopo il decollo, il Barone decide che è opportuno non essere disturbati per almeno un'oretta, così può fare tutte le sue prove sul modello di volo. Fine dell'esercitazione, ecco a voi il rapporto.
Era da tempo che non mi imbattevo in un modello di volo così approssimativo: non ho lo spazio materiale per discettare su un argomento richiestissimo, ossia sui modi che utilizzo per rendermi conto del livello del realismo. Quel che conta è che, in questo caso, anche un neofita sarebbe in grado di accorgersi che molte cose non funzionano proprio. Cominciamo col decollo: i russi non amano usare i postbruciatori, dal momento che così facendo si consuma una quantità spropositata di carburante. Ciò nonostante, quando decollano da una portaerei li utilizzano anche loro: perché mai? Semplice, perché l'aereo necessita di tutta la potenza possibile per poter librarsi in volo nel giro di poche decine di metri. Bene, in Jetfighter si può decollare con i propulsori ben lontani dalla loro massima potenza e ciò lascia perplessi. Ma non è finita: una volta rilasciati i freni, è possibile non toccare minimamente la cloche e l'aereo procederà indisturbato in una traiettoria perfettamente rettilinea, a una decina scarsa di metri dal suolo. Come se ciò non bastasse (ma in realtà basta e avanza), una volta in cielo le cose non migliorano affatto. Giusto per dirne una, l'F-22 ha una velocità massima di virata di 28 gradi al secondo (o giù di lì), limite che raggiunge a una precisa velocità. Ora, non sono stato a cronometrare, ma in Jetfighter sembra che in mezzo secondo si possa effettuare un 180 gradi: se questa non è roba da ridereT, ditemi voi.
A parte questo (ma non è poco), il cockpit è stato finalmente arricchito da indispensabili strumenti, che però vengono disegnati a risoluzioni infime; imparare a pilotare i velivoli è cosa veramente alla portata di tutti e nel giro di pochissimo tempo si potrà scorrazzare nei cieli, decollare dalla portaerei e andare a caccia dei soliti cattivi.

Mauro "Il Barone" Bossetti



Naturalmente si può effettuare un volo radente fra quei palazzi, tanto chi ci può disturbare?

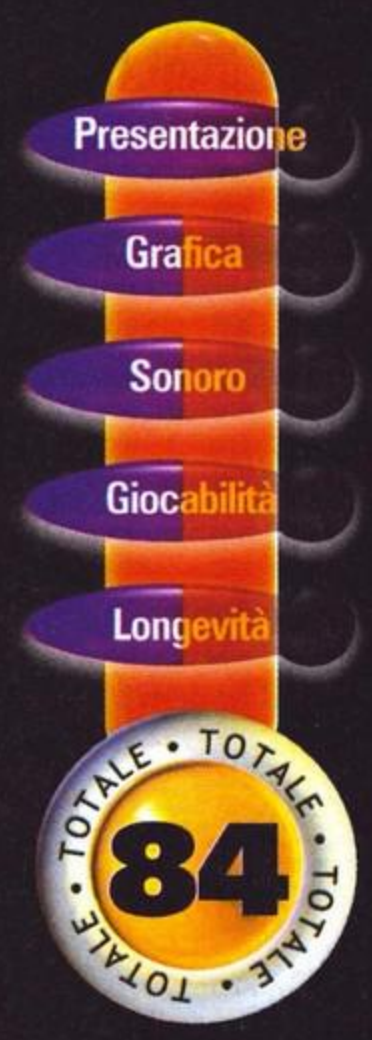
Il nostro presidente non è invischiato in scandali sessuali ma la situazione non è ugualmente tranquilla.

PC

A qualcuno potrò sembrare troppo drastico nel mio giudizio ma occorre sempre tracciare una precisa linea di demarcazione fra simulazioni, arcade e giochi alla Tie Fighter. A giudicare da tutti i lettori con cui ho avuto a che fare nei miei tre anni di permanenza su queste pagine, anche chi non è in cerca del massimo della complessità non è molto disposto a transigere sul modello di volo: che l'aereo non vada in stallo esattamente come nella realtà è un particolare su cui pochi sono disposti a impuntarsi, ma la possibilità di compiere delle virate rapidissime in condizioni e a velocità assurde è un particolare decisamente più importante.
Ribadisco, la mia non vuole assolutamente essere una critica assoluta a un prodotto comunque gradevole, in grado di offrire un certo coinvolgimento durante le campagne in virtù dei numerosissimi filmati che vengono messi a disposizione. Le missioni non sono certo il massimo della complessità ma possono comunque divertire parecchio coloro che non sentono l'esigenza di disegnare cartine e rotte. Per il resto, il difetto principale di questo "Jetfighter: Fullburn" è quello di essere un semplice "restyling" di un simulatore ormai vecchiotto e, al di là del supporto alle schede 3D accelerate, basta dare un'occhiata alla grafica per rendersene conto. Non ultimo il fatto di essere progettato per DOS (aaargh!), con la conseguenza, a fine '98, di doversi dilettare ancora con DMA, IRQ e amenità simili.

HARDWARE

Dotatevi di un Pentium 166, DOS o Windows 95, 16 mega di memoria e, possibilmente, una scheda 3D accelerata.



END

CON UNA PISTOLA PUNTATA ADDOSSO NON SI PUÒ RAGIONARE. BISOGNA SPARARE, E BISOGNA SAPERLO FARE BENE.

IL TUO CORSO DI ADDESTRAMENTO MENSILE

Obiettivi: conoscenza totale del nemico, sviluppo di disumane capacità di annientamento

GARANTIAMO RISULTATI SICURI DA SUBITO

Nel primo ci offriamo le soluzioni di COMMANDO, STARCRAFT, UNREAL, CROC, le NEWS, i CHEATS, HARDWARE, NETZONE...

Garphic: D'Avino e Micheletti MD 5843@mclink.it

FCB

Perchè fare tardi in ufficio per aspettare documenti che magari stanno arrivando dall'altra parte del mondo?

3Com U.S. Robotics

Dopo l'orario di lavoro, a memorizzare fax e messaggi vocali - anche a PC spento - ci pensa il modem 3Com U.S. Robotics 56K* Message Modem. Grazie ad una memoria autonoma di 2Mb, registra fino a 50 pagine di fax o 20 minuti di messaggi, o una combinazione dei due. Dotato di tecnologia X2 e standard V.90, riceve ad una velocità fino a 56K*, mentre la memoria Flash ne permette l'aggiornamento via software.

3Com® U.S. Robotics 56K* Message Modem

Oltre ad essere impiegato come modem per trasmettere dati e fax, serve da segreteria telefonica e sistema viva voce. Facile da installare e da utilizzare - Plug & Play - è omologato per dati fax voce e ha una garanzia illimitata.

www.3com.it

smau '98
PADIGLIONE 17/II
STAND C16 - B19

Il messaggio non è ancora arrivato.

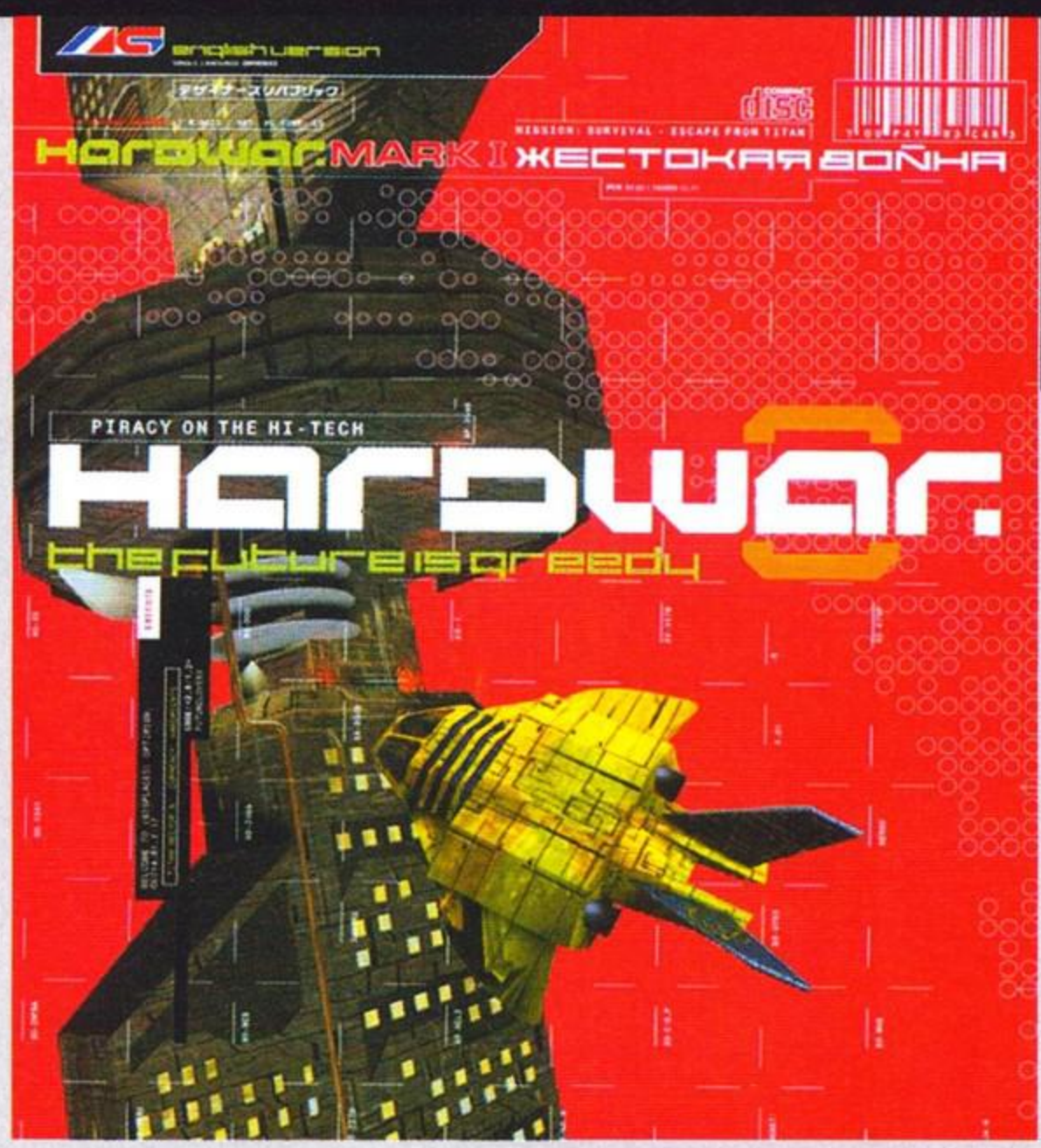
Ma alle 6.00 ho spento il PC

e lo straordinario lo fa il modem.

*Questo prodotto può ricevere ad una velocità fino a 56K su normale linea telefonica analogica. Tuttavia la velocità di trasmissione potrebbe variare a causa delle condizioni della linea. © 1998 3Com Corporation. Tutti i diritti sono riservati. 3Com, il logo 3Com e U.S. Robotics sono marchi registrati e More connected è un marchio registrato di 3Com Corporation. Tutte le specifiche tecniche possono essere soggette a modificazioni senza preavviso.

3Com - Via Michelangelo Buonarroti, 1 - 20093 Cologno Monzese, Milano - Tel. 167-664400

3Com® More connected.™



Siete uno spregiudicato uomo d'affari alle prese con organizzazioni senza scrupoli, bande criminali e uomini che dell'aneddotica fanno il proprio credo... Già visto e già sentito? Le sorprese non finiscono mai...

Quando parlo di "effetti non soddisfacenti" mi riferisco anche a quelle orribili nuvole.

Qualche giorno fa, in data 14 settembre, la redazione è ritornata a popolarsi come non accadeva ormai da oltre un anno. Il Simonetti è definitivamente tornato e, malgrado tutti i nostri tentativi per eliminarlo dal pianeta, pare proprio che dovremo tenercelo con noi fino a quando non diventerà grande – almeno un decennio, quindi; lo Svanoni si è ripalesato a settembre con una bisaccia dell'aneddotica delle vacanze insolitamente vuota, mentre, sorpresa delle sorprese, si è materializzato anche il Raffo, dopo tre mesi di permanenza londinese che gli hanno donato un caratteristico accento anglofono.

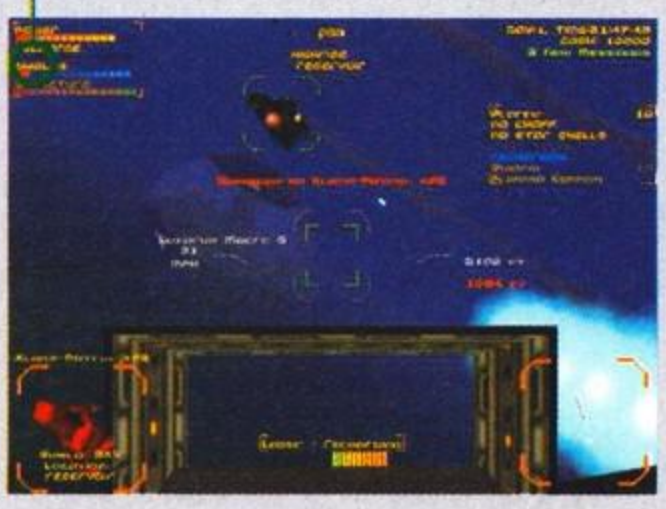
Il sottoscritto, in piena speculazione borsistica (si parla di FIB30 e di Future, roba mica da ridereT, come sa bene Max), era più attento all'andamento dell'indice telematico che del mondo che lo circondava e sarà forse anche per questo che, dopo avere installato sul computer redazionale il titolo oggetto di questa recensione, si è lasciato andare a commenti decisamente poco lusinghieri, spalleggiato in questo da MA che aveva dichiarato la sua opinione negativa senza mezzi termini (come al solito, dunque). A conti fatti, direi che il mio viaggio in Via Carducci è stato del tutto inutile: anzitutto, non ho trovato i CD che stavo aspettando (la MicroProse riesce a ritardare anche le spedizioni di qualche giorno, giusto per farsi attendere fino all'ultimo); inoltre, il gattuccio che volevo accarezzare sulla rinnovata chioma irsuta non si è palesato, a causa di un mostruoso virus che gli ha quasi devastato il computer (c'è poco da ridere: gli anti-virus normali non hanno funzionato ed è stato giocoforza correre immediatamente ai ripari prelevando l'unico software in grado di porre rimedio alla minaccia). Un'ora di macchina solo per ritornare è un altro elemento che mi spinge alla considerazione di cui sopra ma, in primis, devo ammettere che l'atmosfera redazionale (più svaccata che mai) mi ha fatto liquidare con esagerata fretta un gioco in realtà degno di menzione.

Sto parlando di Hardwar, il cui nome mi era insolitamente familiare; dopo averci pensato un po' su, sono giunto alla probabile conclusione che di quel gioco ho parlato in occasione di un ECTS (o E3) di qualche lustro fa, quando ancora scrivevo con il Commodore 64. Non so come mai abbia in mente un box di un migliaio di caratteri scarsi, scritto uno o due anni fa e corredato da nessuna foto; fatto sta che, probabilmente, la trama mi aveva parecchio incuriosito, visto che si parlava di un intrepido pilota che doveva sbarcare il lunario su un pianeta, assumendosi incarichi sempre più difficili, ma comunque estremamente interessanti: occuparsi di trasporti di materiale, condurre qualche attacco a spese di una fazione, commerciare con gli abitanti del posto e via di questo passo. A mio avviso, i giochi più intriganti sono quelli che riescono a simulare il più fedelmente possibile la vita umana, in qualsiasi aspetto; non importa l'ambientazione, che in questo caso è futuristica, non importa il mezzo che si ha a disposizione: fondamentale è che, in un caso come questo dove indossiamo i panni di un pilota, tutti gli aspetti relativi alla sua vita professionale siano stati ricreati fedelmente. Naturalmente, l'ingegneria del software è ancora troppo arretrata per proporre qualcosa di "intelligente": come aveva affermato il programmatore di non so più quale RPG (dico Daggerfall, ma in questo momento non sono nemmeno sicuro che sia un gioco di ruolo; se ho sbagliato, chiedo venia: non è il mio genere), anche il mio gioco ideale sarebbe quello che consentisse a tutti di

Le visuali esterne sono del tutto inutili e nemmeno troppo spettacolari.

Se questa immagine vi sembra bella, date un'occhiata a Incoming...

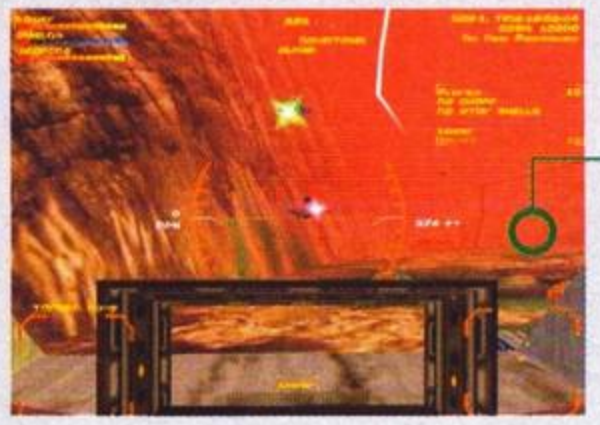
Contrariamente a quanto si potrebbe dedurre da questa immagine, gli scontri sono tutto fuorché un tiro al piccione.



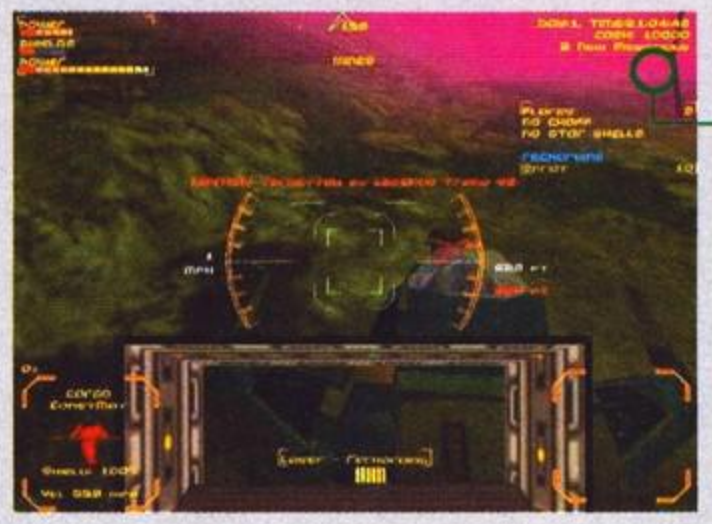
La missione è in notturna solo perché, fra una pausa e l'altra, abbiamo buttato giù un po' di testo con Word.

sedersi a un tavolo e di chiacchierare con gli altri partecipanti gestiti dal computer. [A questo punto, una piccola nota di folclore: la recensione era già stata completata qualche minuto fa, ma con un colpo di carisma forza dieci mi sono dimenticato di salvare l'articolo prima di uscire da Word, ignorando l'inutile avvertimento. Ora, devo riprenderlo da questo punto. Il disprezzo che provo nei miei confronti non ha semplicemente pari].
Hardwar si dà piuttosto da fare in questo senso, visto che prevede un micro-universo all'interno del quale agiscono uomini e organizzazioni di differente natura; il compito del protagonista è quello di interagire con essi nel tentativo di arricchirsi sempre di più e il premio finale è costituito da un biglietto per l'abbandono del pianeta. La storia evolve di pari passo con le nostre missioni, un po' per merito nostro, un po' per i fatti suoi; dovete infatti sapere che i personaggi hanno delle relazioni fra di loro, relazioni che possono eventualmente essere influenzate dal nostro comportamento. Per quanto ci riguarda, quando parlo di missioni mi rendo conto di non rendere giustizia al gioco: non si tratta della solita schermata di briefing con gli obiettivi da raggiungere, bensì di proposte che ci pervengono anche mentre siamo in azione. Starà a noi decidere cosa effettuare prima ed, eventualmente, abbandonare un incarico rivelatosi troppo oneroso. Già, ma che tipo di incarico? Ce ne sono moltissimi, a cominciare dai trasporti di merce, fino alla ricerca di qualche elemento, da un pattugliamento a un attacco ai danni di qualcuno. Poiché tutto si muove e tutto respira, sarà opportuno stare attenti a dove mettere le mani: provate a colpire un veicolo della polizia e vi verrà notificata una multa, da pagare alla stazione più vicina; fate gli gnorri e vi troverete alle prese con qualche corvetta mentre badate ai fatti vostri. Questo anche nelle missioni successive (gli eventi si susseguono senza soluzione di continuità), soprattutto nel caso in cui, invece della polizia, avete colpito un membro di una potente organizzazione. Ora, se quest'azione è stata deliberata, nel senso che qualcuno vi ha pagato per farlo, il mio consiglio è quello di ponderare sempre una manovra del genere; se invece avete colpito per sbaglio un obiettivo estraneo, allora non andrete molto lontano in Hardwar.
Dicevamo prima dei differenti incarichi: in effetti, all'inizio si può scegliere quale carriera intraprendere, ossia commerciante, killer e di tutto un po'.
Naturalmente, in base alla scelta iniziale verremo dotati di un veicolo e di un arsenale adatto all'uopo, ma se la dotazione standard non vi soddisfa, potete sempre spendere i vostri soldini nel mercatino rionale, in modo da attrezzarvi con armi più potenti, aggeggi di vario genere ed, eventualmente, anche nuovi veicoli. Se nel corso della partita vi invischiate in azioni inizialmente non previste (ad esempio, un attacco in grande stile a una struttura), vi scontrerete con la necessità di modificare leggermente il vostro mezzo, dopodiché nulla vi impedirà di accettare incarichi di tutt'altra natura.
Ammetto che a questo punto il dubbio può esservi venuto: se Hardwar sembra così divertente, qual è il motivo delle perplessità iniziali? La risposta è semplice: finora non ho parlato del pilotaggio del veicolo e dell'engine del gioco. Cominciando dal motore, vi anticipo subito che esso si avvale del supporto delle schede accelerate, ma tutti noi abbiamo ancora in mente Incoming per quanto riguarda il non plus ultra in fatto di tecnica. Dando un'occhiata alle foto potreste concludere che la grafica è carina ma, in realtà, accanto a effetti multicolori apprezzabili (peraltro già visti e rivisti), ve ne sono altri squallidini, come la nebbia e alcuni lens flare. La fluidità è eccellente perfino su un misero Pentium 200 (che, per chi non se ne fosse accorto, è fuori produzione da parecchi mesi), ma allo standard 3Dfx ci siamo abituati tutti e questo appiattimento totale verso effetti e texture sempre più scontate non è fatto certo per deliziare il recensore. Inoltre, è il sistema di gestione del veicolo a lasciarmi particolarmente perplesso: malgrado siamo in grado di spostarci a velocità elevate (ben superiori a 500Kmh), i movimenti sembrano lentissimi e non è mai possibile applicare chissà quali tattiche o manovre evasive durante gli scontri. La mira è fondamentale, ma la precisione di tutto l'insieme lascia molto a desiderare: non sarà un caso che tutti quelli in redazione hanno avuto la medesima impressione. Non è solo questione di lentezza: Incoming era assai più preciso e molto spesso ci si trova a inveire contro il monitor solo perché non è possibile effettuare manovre accurate per distruggere il nemico.
Fin qui, la recensione è stata suddivisa in tre parti: banfa bossettiana iniziale, descrizione degli aspetti positivi del gioco e spazio per i "contro"; giungere al voto finale è ora questione di mera ponderazione, ma naturalmente siete liberi di attribuire più o meno importanza ai fattori da me considerati, così da pervenire a un giudizio anche differente dal mio. Come direbbe il mio maestro d'asilo: l'importante è avere in mano gli strumenti. E come replicherebbe lo Svanoni: l'importante è utilizzarli bene. Aaah, quanta cultura...

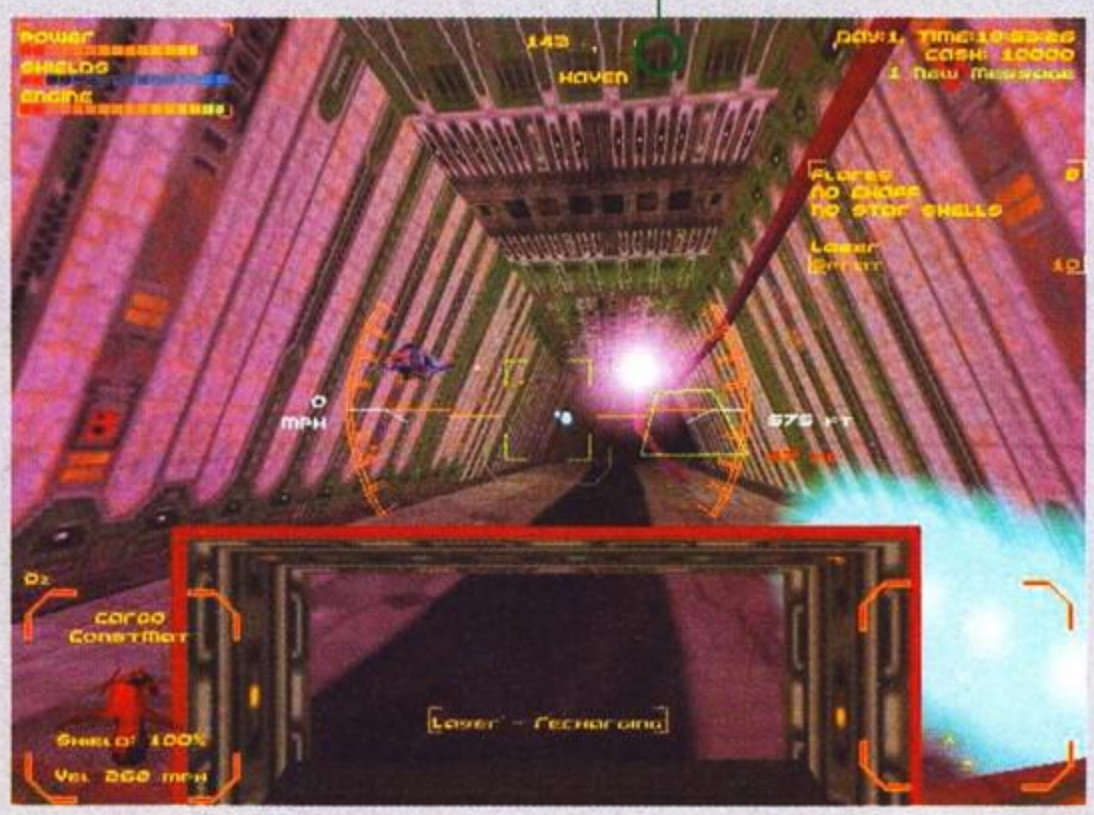
BOSS



A meno che il pianeta non sia afflitto da una nebbia milanese, non capisco perché la visibilità sia così limitata: volete la 3Dfx? E allora sfruttatela!



La nostra manovra evasiva per evitare il fuoco del nemico sta producendo risultati pressoché nulli. Aah, se ci fosse il Barone...



Ci troviamo all'interno di un tunnel e cozzare contro qualche parete è un'eventualità tutt'altro che remota, soprattutto durante i combattimenti.

PC

L'impressione negativa iniziale è stata notevolmente mitigata dalla discreta profondità del gioco e dalla varietà degli incarichi che ci si trova ad affrontare; il problema, tuttavia, è rappresentato dall'azione in sé, che, come ho già detto, riesce raramente a coinvolgere a fondo il giocatore. I combattimenti sono tutto fuorché esaltanti e a nulla vale la gradevole grafica di contorno; un piccolo appunto in tal senso: la nebbia utilizzata per non disegnare gli oggetti in lontananza è usata fin dai tempi del Commodore Vic20, mediante un sapiente dithering. Al giorno d'oggi, vogliamo qualcosa di meglio, ad esempio qualche effetto di luce implementato dallo stesso Hardwar, sporadico esempio di soddisfacente sfruttamento di 3Dfx et similia.
In conclusione, si tratta di un gioco gradevole, adatto a chi non ama la frenesia e vuole dilettarsi con qualcosa che non preveda solo combattimenti fini a se stessi.

HARDWARE

Il box più importante della recensione, dal momento che parla del gioco stesso... Ahahah! Come sono simpatico e divertente! Dopo questa battuta, prometto che mi toglierò di mezzo per sempre non appena finirò l'articolo. Celie a parte, sono richiesti un Pentium 166, 16MB di RAM, una trentina di mega sull'hard disk e, possibilmente, una scheda accelerata (3Dfx, PowerVR o qualsiasi altra compatibile con le Direct3D).

END

M.B.Comunicazione

Ma stò volando!...

Joystick 3D STRIKER
e casse SOUND FORCE 680, per un ambiente veramente a 3 dimensioni.

CASSE SOUND FORCE 680

JOYSTICK 3D STRIKER

RS ricerca e sviluppo srl
Via degli Orefici, 175 - Blocco 26 Centergross
Funo di Argelato (BO)
Tel. (051) 86.66.11 fax (051) 86.66.86
E - mail: rsricerca@mail.tin.it

I prodotti QuickShot sono distribuiti in Italia da RS ricerca e sviluppo.

Tra una partita a scacchi, un po' d'uncinetto e il té delle cinque, potrà, un educatissimo Klingon, scoprire il nome dell'assassino del Consigliere, l'arma del delitto e la stanza nella quale è avvenuto il crimine?

Ennesima copiatura brutale: 'sta specie di gorillone altri non è che la versione Startrekkiana del mandingo lanciarocce di Unreal... Però, è mascherato bene!

Quali sono i due filoni fantascientifici più famosi della Terra? Risposta: Star Trek e Star Wars. Togliete la migliore, cosa rimane? No, no, scherzavo gente, era solo per introdurre l'ennesimo titolo basato su quella serie che, agli inizi degli anni sessanta, quel poliziotto che risponde al nome di Gene Roddenberry lanciò così per gioco e che ora, soprattutto dopo l'introduzione della Next Generation, è diventato motivo di vita per migliaia, ma che dico migliaia, per milioni di persone nel mondo.

In effetti la fisica di Star Trek, a parte piccoli particolari di cui non faccio nemmeno cenno, è forse la più accettabile nell'universo della science-fiction attuale, perciò non faccio fatica a capire le persone che tuttora ne vengono affascinate irrimediabilmente, le stesse che poi si travestono da alieni cantandone le lodi al chiaro di luna (qui in redazione sono almeno tre, i nomi però li voglio tenere segreti, vero MA, Nikazzi e Bossetti?... Ops).

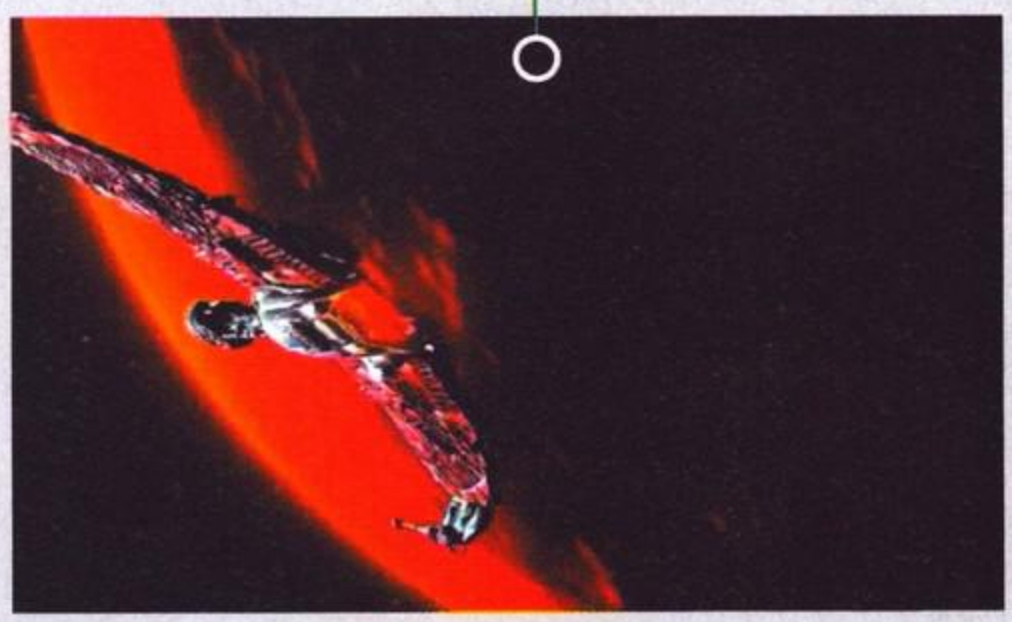
Se nel mondo del cinema c'è comunque abbondanza di Star Trek, anche in quello videoludico non se ne sente la mancanza grazie ad avventure grafiche, simulatori di volo, giochi in soggettiva, guide interattive e via dicendo. A quanto pare nessuno sembra mai averne abbastanza delle storie ambientate là dove nessun uomo è mai giunto prima, neppure la MicroProse che, con questo nuovo titolo della Next Generation tenta di uguagliare il successo di vendite di quello che qualche mese addietro venne definito il "primo shooter della nuova generazione": Unreal. È infatti con il medesimo motore che questi simpaticoni vorrebbero tentare il colpaccio... Ah, una piccola puntualizzazione: il gioco questa volta non vi vede nei panni di un umano, ma in quelli di un Klingon!

Sconvolti? Fareste bene ad esserlo vedendo le differenze tra questi alieni e noi "deboli" umani. Come? Non ne sapete niente? Ok, una rapida infarinatura generale: i Klingon sono una razza guerriera antropomorfa che, nella propria cultura, ha fortemente radicati gli ideali di onore, coraggio e rispetto

In una delle basi dei traditori, un simpaticone della nostra stessa razza si fa avanti con un fucile disgregatore... Povero illuso, quell'arma è poca cosa per una Guardia D'Onore!

Ecco come si presenta il briefing di ogni missione: non c'è che dire, la schermata fa molto Klingon! Ah, per la cronaca questo è il capo delle Guardie D'Onore: Korek.

E ditemi se non sono un mattacchione: dopo essermi armati di lanciagranate ho iniziato a farne piovere un paio a casa di due miei amici. Ahahaha, avreste dovuto sentire l'amministratore del condominio!



Di filmati del genere è pieno il gioco. Lo sparviero non è male per essere solo su un paio di CD!

Ma che bella esplosione madamadoré! Questo è quello che rimane della nave nemica dopo il nostro passaggio. Abbiamo terminato con successo l'ennesima missione!

Dopo un buon quarto d'ora passato a tentar di tirare giù i tizi lì davanti mi sono accorto che tra loro c'era un vetro anti disgregatore. Io sì che sono attento!

Uno degli effetti più belli: la disintegrazione. Vogliate notare lo scheletro del cranio di questo traditore...

Quando si userà il Bat'Leth non capiterà di rado sentire il proprio personaggio uscir fuori con frasi del tipo "Io sono la mano di Dio, io sono la Morte!". Che mattacchione!

delle tradizioni, tanto radicati da far apparire queste creature come barbari senza cervello o persone pronte a menar le mani al primo presunto riferimento al lavoro di chissà quale bisnonna (praticamente dei tamarri spaziali). Per tutta la prima serie di Star Trek (con Kirk e compagni, ricordate?) sono stati in guerra con la Federazione (noi umani; i buoni, se ciò vi fa sentire meglio) anche se poi, per motivi che non starò qui a esporvi, hanno deciso di allearsi a questi ultimi iniziando più o meno a sostenerli.
La nostra storia ha inizio proprio in una di quelle scuole per cadetti che, nella tradizione Klingon, dovrebbero trasformare le larve in vere macchine da guerra e i bambini in guerrieri: la scuola delle Guardie D'Onore, coloro, cioè a cui spetta il compito di difendere con la vita l'incolumità dell'Alto Consiglio e del Cancelliere, le più alte figure politiche klingoniane dopo l'Imperatore.
In seguito alla scelta del sesso (molto, poco o molto poco – il mio caso) e della difficoltà (animo Ferengi, Umano, Nausicano o Klingon), sarete così introdotti a colui che vi condurrà fino al termine del corso: Kurn, fratello del più popolare Worf. Questo personaggio inizierà dapprima a testare le vostre abilità ma,

Burn baby burn, Disco Infernooooo!". Ok, neanche io ci potevo credere, ma questa è davvero una discoteca. Mi chiedo solo dove sia Duke Nukem...

Se Unreal aveva locazioni davvero larghe, KOG ne ha di davvero profonde... E questo nucleo non è nemmeno il peggiore!

Alabarda Spaziale! Quel nemico laggiù sta per ricevere in piena schiena il mio Bat'Leth, per riprendersi ci vorrà qualcosa di più della maglia del "Dottor Gibaud"!

È UN GRAN GIORNO PER LA TUA MORTE...

Ce l'avrà fatta Klingon Honor Guard a battere Quake 2 in fatto di armi giocose? Saranno riusciti i programmatori della MicroProse a tirar fuori qualcosa di più letale della bomba atomica di Shadow Warrior? Per quanto mi riguarda posso dire che questi aggeggi sono quasi tutti dotati di una doppia modalità di sparo, sono meglio di quelli originali di Unreal e hanno in più un paio di novità di tutto rispetto, per il resto... Beh, fatevene un'idea in diretta!

1- PUGNALE D'K TAGH

Sfizioso è dir poco. Usato per il corpo a corpo non è affatto male, la sua vera funzione è comunque quella che lo vede come arma da lancio: potrete tirare giù un nemico con un sol colpo, a patto che lo becchiate in pieno! L'arma potrà inoltre conficcarsi nelle pareti, nelle casse e in tutto ciò che è abbastanza duro da costituire un bersaglio (dal budino Ferengi al muro di mattoni).

2- DISGREGATORE

L'arma base di ogni Klingon senza coraggio. Spara raffiche disgregatrici di due tipi: singole (verdi) e potenziate (rosse), volendo ben vedere l'animazione dei nemici che vengono disintegrati non è affatto male.

3- FUCILE DISGREGATORE

Beh, molto semplice da descrivere: è il disgregatore col poggiaspalla! E non sto scherzando visto che quando la selezionerete vedrete il vostro personaggio tirare fuori la pistola aggiungendoci il calcio! Le raffiche sono anche qui di due tipi: singole o potenziate, è solo il volume di fuoco ad essere maggiore rispetto all'arma precedente.

4- DISGREGATORE D'ASSALTO BACH'HICH

Sfruttando lo stesso principio di funzionamento del normale fucile disgregatore ma una diversa fonte energetica, questa arma lancia delle salve al plasma molto potenti e, col secondo grilletto, si arriverà addirittura a disintegrare il nemico con un sol colpo... e ho detto disintegrare!

5- DING-PAH (ARTIGLIO ROTANTE)

Mmmh, ora non venitemi a dire che questa arma non è il RazorJack di Unreal. Questa lama, una volta lanciata, continuerà a rimbalzare sulle pareti facendo fuori tutto ciò che si muove, non appena giungerà dalle vostre parti verrà automaticamente raccolta così da essere riutilizzata senza dispendio di munizioni.

6- LANCIA GRANATE

Che mai sarà? Bravi, proprio così: un affare che lancia candelotti di dinamite che, dopo qualche secondo, detoneranno causando morti e feriti. Lo sparo secondario farà produrre all'arma un bitorzolo che accecherà chiunque resterà nel suo raggio d'azione.

7- LANCIA RAZZI AL TRILITIO

Il 50% più potente di un lancia Razzi al Dilitio... Ok, sto banfando, comunque questo affare potrà essere usato come semplice lanciarazzi alla Doom oppure come produttore di bombe simili ad autoscontri ("Alle ragazze della macchina 7: non vi fila nessuno!" ndSpeaker delle giostre) che, dopo aver rimbalzato a mezza altezza per tutto il livello, esploderanno causando morte e devastazione.

8- BLASTER SITH HAR

Questo affare funziona tramite un gas chiamato Sith Har, la sua origine è sconosciuta ma si dice che chiunque ne venga colpito lo capisca da dove proviene il colpo. L'uso secondario non è, come i più potrebbero pensare, per le acconciature delle femmine Klingon, ma servirà a scaricare tutta la bombola di gas in una sola salva letale.

9- CANNONE
A DISPERSIONE PARTICELLARE

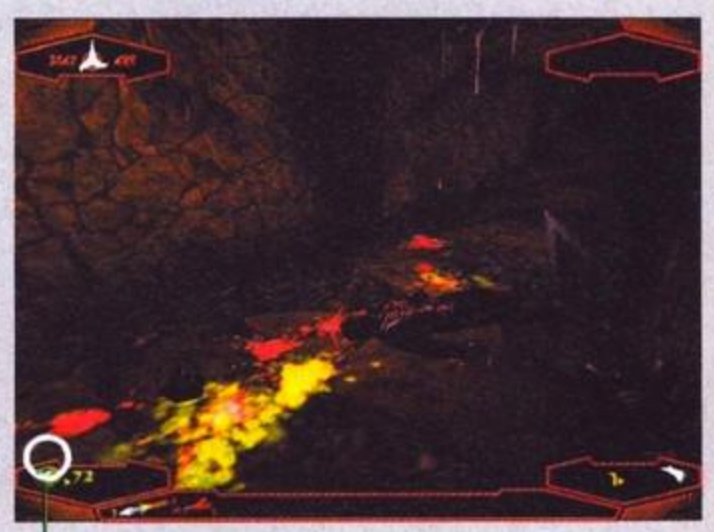
E qui non si scherza per nulla! Questa è forse una delle armi più potenti che si siano mai viste nella storia dei giochi in soggettiva: sfruttando particelle di antimateria, l'arma è in grado d'invertire il processo naturale di ogni organismo facendolo semplicemente cessare di esistere in una sfera energetica rossastra. È comunque il secondo tipo di sparo a far paura: non appena rilascerete il grilletto una piccola sfera metallica verrà gettata a distanza e avrete solo pochi secondi per andarvene via. Di lì a poco infatti vedrete una sorta di buco nero che, lentamente, inizierà a risucchiare tutto ciò che c'è nei dintorni per poi disintegrarlo in un'esplosione fuori scala... imperdibile!

0- BAT'LETH

Hahaha, e chi, amando Star Trek, non conosce 'sto affare? Lo conosco pure io che faccio il tifo per Star Wars, figuratevi! Il Bat'Leth è un'arma da cerimonia Klingon, un affare capace di tagliare a metà una persona senza risparmiare tendini, ossa e cartilagini varie. Potrete usarlo per il corpo a corpo e anche come arma da lancio. Mostruoso il "crunck" di quando viene fermato di petto dal nemico.

Altra aggiunta: le telecamere. L'effetto luce è come sempre d'alto livello... E vorrei vedere, i motore è quello di Unreal!

proprio a metà della prima missione, accadrà quel qualcosa che si può definire il filo conduttore di tutta la vicenda: un attentato ai danni del Cancelliere Gowron nel quale perderanno la vita anche parecchi membri dell'Alto Consiglio. Non disponendo di altri baldi giovani tanto scellerati d'avere un computer per far girare un'avventura col motore di Unreal (ciao Ghisla!), Korek, il capo delle Guardie D'Onore anch'esso ferito dall'attentato (ma non abbastanza d'aver perso la lingua), sceglie voi come portavoce dell'intera razza, dandovi così modo di scendere sul campo...
Subito le cose appariranno chiare: l'aver costruito un intero regno sulle tradizioni e su un assolutismo retto con il pugno di ferro non ha certamente limitato la presenza di persone assetate di potere, anzi, molto probabilmente ha fatto il contrario. Una malcelata corruzione sembra essere ovunque e, con essa, i killer assoldati da una misteriosa figura che mira a una posizione di prestigio nella politica del Regno. Il vostro obiettivo sarà proprio scoprire il mandante del tentato omicidio e non sarà facile in un mondo dove tutti sembrano già sapere in anticipo le vostre mosse. Klingon Honor Guard non sarà però un giallo bensì un semplice clone di Doom, Quake o, tanto per fare un esempio inedito, Unreal <applausi!>. Guidati dal già citato Kurn, infatti, non dovremo far altro che portare a termine una

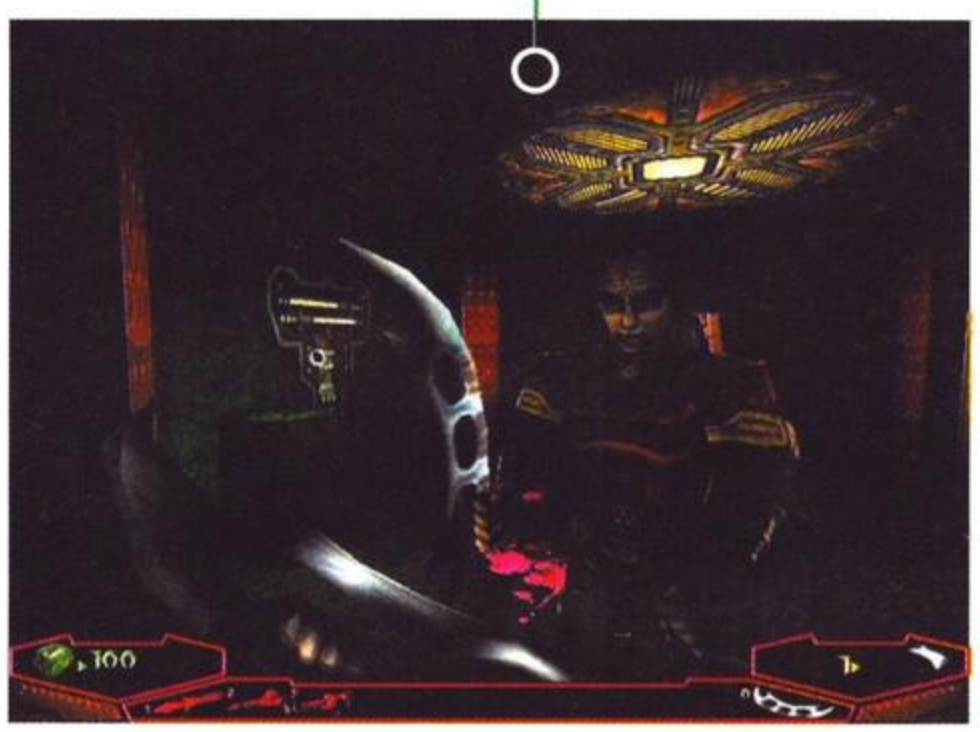


Blearg! Sì, questo effetto non c'era in Unreal, è infatti una delle poche aggiunte: i nemici perderanno sangue e andranno avanti a farlo anche quando si mazzulerà il cadavere... Scusate ma i Klingon hanno il sangue fucsia?

serie di missioni seguendo dapprima le tracce degli attentatori e poi studiando i loro possibili collegamenti coi pezzi grossi del Consiglio mano a mano che ci sposteremo da una locazione all'altra. Queste ultime andranno dalle città klingoniane più disparate alle miniere nei sistemi più lontani, pianeti congelati, prigioni, basi stellari e via di questo passo (non voglio svelare troppo ma le foto parlano da sole!). Naturalmente tra una sezione e la seguente vi saranno filmati d'introduzione e briefing di ogni tipo visto che le cose potrebbero complicarsi non solo per via dei nostri antagonisti ma anche a causa degli enigmi che, tra un combattimento e l'altro, POTRESTE dover affrontare (la mia abilità nel tirarmi fuori è davvero stupefacente!); niente cose difficili comunque, roba del tipo "porta/pulsante", come amo chiamarli io, insomma: "trova il cattivastro che ha la carta magnetica", oppure "ingegnati per trovare il modo di superare quella sezione senza crepare" (normalmente un pulsante nascosto chissà dove o un qualcosa a cui sparare). Per quanto concerne i nemici siamo messi bene: oltre a quelli della stessa razza del protagonista ci saranno i più classici dell'infinita saga cinematografica/televisiva, alcuni inediti presi direttamente dal bestiario che ogni trekker conoscerà sicuramente, e altri spostati di peso dal cartone animato "I nostri amici Snorky"... Ok, l'ammetto: questa me la sono inventata, ma era solo per stupirvi.
Riguardo alle armi ho preferito, come mio solito, dare un'anticipazione un po' più estesa facendone un piccolo box, lì dentro potrete trovare pugnali e armi rituali Klingon, disgregatori, blaster e un sacco di altre cosette. Fuori catalogo invece aggeggini comprendenti corazze, tute termiche per i climi più rigidi e gli immancabili medikit... Insomma ragazzi, non è che posso dirvi tutto io, a cosa servirebbero sennò i manuali? E poi non ditemi che 'ste cose non le avete mai sentite, i programmatori quando non sanno più cosa "inventare" vanno a rigiocarsi Doom!
Ok, ok, ho detto anche fin troppo. Che sia venuto il momento di teletrasportarsi fuori? Bene, allora via con altre curiosità, didascalie e, naturalmente, il testo su sfondo nero il cui nome or non mi sovviene (commento! NdTMB)(Ah, ecco! NdFBS). Au revoir!

Ops, l'ho fatto io questo? È davvero il caso di dire che il mio disco sta andando forte!

Infiltrandoci in questo pianeta prigione, siamo ancora sulle tracce di coloro che hanno osato attentare alla vita del Consigliere. Bello l'effetto sonoro "folla" che andrà affievolendosi a mano a mano che si farà strage... che volete, sono fatto così!



Ecco come si fa la barba un vero Klingon! L'effetto specchio è la seconda new entry... Beh, quasi.

Fabio "FBS" Simonetti coadiuvato via hardware dal "GHISLA" nazionale

PC

Ok, lo ammetto: non sono un grande fan di Unreal e, pur avendolo finito per ragioni di lavoro più e più volte (è bello prendere 'ste scuse per stare su a giocare fino alle 4 di notte!), non mi sono divertito quanto la volta in cui finii Quake 2. Qualcuno dirà: "Eh, ma sono due cose diverse, nel primo hai la trama mentre qui c'era solo l'azione!", d'accordo, allora diciamo che mentre giocavo a Quake 2 stavo leggevo Quattro Piccoli Indiani di Agatha Christie, ok? Sinceramente non ci ho visto chissà quale trama in Unreal, e pensate che ho letto tutto ciò che c'era da leggere in-game, compresa la soluzione integrale con note a piè pagina e i due romanzi annessi. Mi son sentito il CD con le musiche originali 40 volte e ho dormito tre giorni con la sua scatola di cartone... Risultato: non reputo Unreal il capolavoro assoluto che i più dicono che sia, continuo a preferire Q2 sebbene non possa dire di non aver trovato il titolo della Epic divertente, anche se "d'atmosfera" sarebbe il termine giusto.
Questo KOG altri non è che una sorta di Total Conversion dell'Originale Unreal, c'è qualche effetto in più, qualcuno in meno (il mipmapping delle texture) e un background che piacerà senz'altro agli amanti della saga di Star Trek... Questo è esattamente quello che rappresenta 'sto gioco: Unreal visto con gli occhi di un Klingon!
È certamente rassicurante friggere i nemici in un alone rosso o verde, fa scena vedere arrivare i rinforzi grazie al teletrasporto oppure trovare il ponte ologrammi, ma tutto ciò è forse un po' troppo fine a se stesso. Dopo aver letto che si sarebbe fatto un gioco con protagonista un Klingon e che si sarebbe utilizzato il pluricitato motore della Epic, questo era quello che ci si poteva aspettare senza optional. Non mi fraintendete, il sangue e gli effetti luce sono belli (le texture e le bruciature a mezz'aria un po' meno!), le armi e alcuni piccoli enigmi sono sfiziosi, le missioni si fanno giocare, ma allora perché desidererei avere dell'altro? Perché non ci hanno messo gli interni in pelle e i dadi appesi allo specchietto retrovisore? Ponendomi nei panni di un adoratore della saga avrei preferito avere maggiori riferimenti all'enorme universo dei trekker, più rompicapi, situazioni caratteristiche e magari disporre di più filmati spettacolari (vedi Jedi Knight della Lucas per i fan di Star Wars); non solo missioni da terminare, per quanto intrippanti possano sembrare. Tra poco usciranno talmente tanti titoli in soggettiva che tra me, il Gaburri e il Todeschini non so chi sarà più contento, perciò perché accontentarsi? Lo stesso X-Com Alliance, che funziona con questo stesso engine, sembra più innovativo... KOG già di base rappresenta un passo avanti rispetto agli altri vecchi titoli di ST made in Interplay, non ci voleva qualcosa di più per raggiungere lo Star Player, attualmente invece lo consiglierei solo a coloro che amano il mondo di James T. Kirk, di J.L. Picard o di Worf, e tra questi depennerei immediatamente coloro che hanno un computer senza 3DFX (o senza RAM!), quelli a cui non è piaciuto Unreal e, naturalmente, tutti i mentecatti che, non uniformandosi alla mentalità Klingon, credono che le ragazze siano adatte anche a intrattenere discorsi che abbiano un senso (amo stuzzicare la gente!). Ma questa è, naturalmente, solo l'opinione di uno che ha una spada laser al fianco e un Tricorder nello stivale. Lunga vita e prosperità, umani!

HARDWARE

E come disse il Gaburri nella review di Unreal: "E qui, ragazzi, son dolori.". Beh, magari adesso un po' meno visto l'innalzamento dell'entry level degli attuali PC negli ultimi 5 mesi, comunque la configurazione per alcuni risulterà sempre troppo alta. Vi sono fondamentalmente due settaggi di base: il primo per coloro che dispongono di un acceleratore 3D (Voodoo, Voodoo 2 e compagnia bella) e l'altro per quelli che non si vogliono godere il PC (leggasi: coloro che non hanno schede 3D). Per la prima la configurazione MINIMA è un P200 (o 166MMX) con un 64MB di RAM (avete letto bene, se fossi in voi controllerei comunque sulla scatola, non mi fido dei comunicati stampa!), 3DFX (Glide rulez) e almeno un centinaio di mega liberi su HD (la massima installazione è di 400MB); mentre per la seconda (senza 3dFX) vi basti sapere che con un P200 potrete giocare a KOG solo in bassa risoluzione (dico decentemente, se siete abituati allo scrolling modello macchina fotografica è un altro paio di maniche) o, scheda grafica permettendo, in finestra a 400x300, anche se così facendo vi perdereste tutti gli effetti grafici che hanno reso famoso il motore di Unreal (diciamo che al totale dovreste togliere almeno 4 punti buoni). Sono inoltre supportate, come al solito, una caterva di schede sonore diverse e una vagonata di sistemi di controllo (per 'sti giochi il migliore continua a essere il mouse).

END

Flying Star
FLYING STAR
VISITATE IL NOSTRO SITO WEB
http://www.flyingstar.it
CERCASI AGENTI per zone libere
ARRIVA ADESSO IL PERIODO PIÙ "CALDO"...
CONTATTATECI
FLYING STAR DISTRIBUISCE ESCLUSIVAMENTE AI SIGNORI RIVENDITORI
LEADER
CTO
Software&Co
HALIFAX
MEDIUM
Iota
ACT-LABS
DIAMOND
CALIFORNIA GRAPHICS
CARDEX
3D
FLYING STAR di Natale Antonio
Uffici e Magazzino: via Madonnina, 21 • 20091 Bresso (MI) • tel. 02.66501799 • Fax 02.66506900 • E-mail: flyingstar@flyingstar.it
Iota
Tutti gli altri prodotti, marchi o società menzionate sono marchi commerciali o marchi registrati delle rispettive società. Le specifiche del prodotto sono soggette a cambiamento senza preavviso.
Per ulteriori informazioni: 02.66501799

VISITATE IL SITO DI PC FORCE

on line

xenia on line

WWW.XENIA.IT

SPELLCROSS

Poffarbacco! Da stagioni intere non si vede altro che strategici in tempo reale, quand'ecco che la Cauldron sfoggia questo Spellcross, uno strategico a turni vecchia maniera.

La sezione di coordinamento industriale: la cartina rappresenta i territori già conquistati e le relative risorse, mentre sotto potete scegliere quanto investire in ricerca e quanto nella produzione di ricchezza.

Quanti anni sono passati dall'uscita di Dune 2, l'impagabile capolavoro della Westwood? Sarà ormai trascorso un lustro, come minimo; ebbene, in questi lunghi cinque anni l'industria videoludica mondiale ha dato vita ad un vero boom dei giochi strategico-militari sulla scia di quel primo enorme successo; i più importanti della serie sono stati quelli prodotti dalla stessa casa, ovvero Command & Conquer e Red Alert (per non parlare del tanto atteso Tiberian Sun), cui si sono tuttavia affiancati i titoli più fantasy della Blizzard, Warcraft, Warcraft II e Starcraft. Solo nell'ultimo anno, poi, una nuova valanga ha inondato il mercato: Dark Reign, Dark Colony, 7th Legion e Total Annihilation; insomma, non si può certo dire che gli amanti del genere abbiano dovuto soffrire per le carenze del mercato.
Ultimamente, comunque, pare che la situazione stia tornando a normalizzarsi: stanno nuovamente prendendo il sopravvento le avventure grafiche, seguite a ruota dai picchiaduro e soprattutto dagli sparatutto, che possono godere delle meraviglie tecnologiche appositamente create dalla 3Dfx. Sarà forse per questo motivo che, dopo un annetto di relativa calma sul mercato, la ceca Cauldron pubblica (sotto etichetta SCI) questo Spellcross, che mescola un po' le carte in tavola eliminando l'ormai tanto diffuso engine in tempo reale per ripescare dall'oblio il vecchio sistema a turni.
Se devo essere sincero mi pare che come scelta possa fare un po' discutere: non credo di essere il solo a pensare che avere una reazione del nemico in tempo reale (ovvero non dover aspettare che finisca il turno per vedere come si comporteranno le sue truppe in conseguenza di un mio attacco) contribuisca enormemente ad aumentare il realismo, facendo di conseguenza risultare il gioco molto più immersivo e coinvolgente.
Ad ogni modo Spellcross si presenta sul mercato come prodotto per gli amanti del genere bellico, anche se il team di sviluppo ha incluso nella storia parecchi elementi fantasy (un po' come nei vari Warcraft).
La trama, in effetti, presenta notevoli analogie con i capolavori della Blizzard, in cui un medioevo fantasy (cavalieri ma anche maghi) veniva invaso improvvisamente da orde di orchi e creature maligne; in Spellcross orchi, elfi ecc. rimangono, mentre se ne vanno appunto cavalieri e maghi: vi troverete infatti a fronteggiare l'assalto delle Forze dell'Oscurità attrezzati di carri armati e soldati lanciafiamme, tanto per fare un paio di esempi fra gli innumerevoli tipi di unità presenti.
La storia vi vede infatti nei panni di John Alexander (un nome insolito), un modesto capitano delle forze di resistenza terrestri; un bel giorno, infatti, senza alcun presagio o avvertimento, la Terra comincia ad agitarsi: i mari spazzano con onde colossali chilometri di coste (già mi vedo la mucillagine avanzare nella pianura fino a Milano), tempeste e uragani sconvolgono il clima mondiale, mentre terremoti e vulcani distruggono i maggiori centri umani. Non abbastanza, mentre il nostro pianeta si prende qualche rivincita sul genere umano appaiono migliaia e migliaia di nuove, orrende creature; vari tipi di orchi, arpie, elfi oscuri, potenti maghi

Ecco come si diventa redattori: il tipo inchinato è l'asservito allievo, quello in piedi è, a seconda, Max o il Silvestri, le scintille sono l'indispensabile carisma che s'impossessa del discepolo, mentre, sullo sfondo, c'è qualche richiamo ai doveri che l'aspettano.

Naturalmente di tutto quello che è già stato studiato voi potrete vedere le schermate informative, nonché analizzare ogni dato quali danni, raggio di vista, armatura, ecc.

Scene di ordinaria battaglia: le nostre truppe (un'esagerazione di carri e qualche unità volante) cingono d'assedio il forte nemico. La vittoria è vicina, ma occhio alle perdite che le armi costano.

La quiete prima della tempesta: notate che su di ogni truppa è indicato il numero di unità di tempo rimaste (in blu), la salute (in verde) nonché il numero di spari possibili (quadratini rossi).

Questo è l'aspetto della fase di gioco ambientata nella base: ben visibili la cartina con i territori dell'attuale sottocampagna, l'elenco di tutte le vostre unità e i pulsanti per cambiare sezione.

combattono contro quello che la terra ha risparmiato degli umani. Dopo le enormi perdite iniziali, tuttavia, ecco che la nostra potente razza si riprende (sembra la trama di grande film americano – 'na mericanata, 'nsomma) e organizza la difesa; viene costituito un corpo militare apposito, chiamato "Forza di Resistenza", e naturalmente chi potevano chiamare alla guida di un esercito dal nome tanto originale? Uno il cui nome racchiudesse la medesima originalità, ovviamente: John Alexander.
Beh, in verità non sarete proprio a capo di tutto, almeno inizialmente (il grande capo probabilmente sarà un Giuseppe Rossi); come in ogni gioco che si rispetti dovrete farvi la vostra bella gavetta, cominciando col comandare tre plotoni in una zona di provincia dove il combattimento c'è solo nei giorni festivi e fuori dall'orario pasti. Poi, nemico dopo nemico, vedrete spostare le vostre cure in zone sempre più calde, malvagie e difficili, fino allo scontro finale con i cattivacci.
In tutto le missioni sono una sessantina (mica poche), che talvolta potrebbero dover essere ripetute; potrà infatti capitare che, se lascerete passare diversi turni senza agire contro il nemico, questo avrà raggruppato abbastanza truppe da attaccarvi per tentare la riconquista dei vostri territori, costringendovi a respingere l'offensiva ripetendo la stessa missione che vi aveva portato a conquistare il terreno attaccato.
Piuttosto interessante è comunque la gestione della campagna; negli altri giochi del genere ci si limitava ad ascoltare le richieste delle autorità (il normale briefing di ogni missione) e si prendeva il comando già sul campo di battaglia; Spellcross divide invece l'azione in due fasi completamente diverse. La prima è quella "normale", di combattimento sul campo, in cui dovrete muovere le truppe e attaccare ogni unità nemica; la seconda fase si svolge invece nella base e comprende, ad esempio, la scelta del prossimo obbiettivo, l'organizzazione della ricerca scientifica su nuove armi o sui nemici, l'acquisto di nuove unità o upgrade e così via.
La campagna principale del gioco (ovvero l'intera guerra, fino alla vittoria finale) è infatti suddivisa in sottocampagne, ognuna delle quali comprende circa otto territori; quando inizierete occuperete con la vostra base il primo territorio della prima sottocampagna: da questo, attraverso la fase di gioco che si svolge nella base, sceglierete quale attaccare fra i territori nemici adiacenti al vostro, fino al completamento (quando cioè avrete conquistato tutti i territori). A questo punto il quartier generale vi richiamerà, vi promuoverà e trasferirà il vostro comando a una nuova sottocampagna, in una zona più pericolosa e difficile.
Nel complesso dunque Spellcross appare come un'ardita via di mezzo fra tanti diversi giochi: dalla serie di Warcraft ha tratto l'idea fantasy di un attacco di creature oscure, da giochi come Ufo (il primo) trae la separazione tra le schermate di combattimento sul campo e quelle di organizzazione nelle basi, dalla serie di strategico-bellici puri come Battleground copia la struttura a turni, mentre infine la gestione delle truppe mi ha ricordato Syndicate, in cui i vari upgrade dovevano essere ricercati, acquistati e quindi montati direttamente sulle unità preesistenti. Una bella ammucchiata, non c'è che dire.
A questo punto dovreste esservi fatti il meglio possibile l'idea del gioco (ho speso tante parole perché ritengo sia qui la cosa più importante), dunque arriviamo a parlare di Video & Audio.
La grafica, come vedete, non è male, ma si avvicina molto più agli strategici puri (Battleground) piuttosto che ai vari Red Alert: le unità sono ben realizzate, ma piccole e soprattutto senza molte animazioni; niente grandi esplosioni pirotecniche ma solo qualche puntino se mitragliate e una piccolissima deflagrazione se bombardate; il terreno è vario e ben fatto, ma la struttura rigidamente a quadri rende il tutto troppo irreale. È comunque da segnalare che potrete scegliere se giocare in 640x480, 800x600 oppure 1024x768; la mia scelta è andata alla via di mezzo, per avere un buon campo visivo senza per questo ridurre troppo le dimensioni di ogni cosa (effetto lilliput).
E l'audio? Beh, le musiche (che potrete sentire anche con un normale lettore audio) sono sei in tutto, ma dopo l'impatto iniziale stancano un po' non perché siano brutte bensì per la ripetitività, mentre gli effetti sonori sono proprio pochi (solo il rumore delle armi, delle unità e ogni tanto qualche rumore ambientale); insomma, diciamo un sei e mezzo.
Riguardo alla presentazione, invece, stranamente il manuale di gioco è stato miniaturizzato all'interno della custodia del cd, rimanendo però chiaro ed esaustivo (munitevi soltanto di una lente).
Siam giunti alla fine; vi rimane il commento e poco altro.

Nicola Tateo

È curato anche l'aspetto di ordinamento del vostro esercito mediante la divisione in plotoni, a capo di ognuno dei quali potete mettere il comandante che più vi aggrada (e che più migliora la resa delle truppe).

Ed ecco cosa succede quando non si rispettano i doveri di cui sopra: il mago di prima (Max o il Silvestri) si tramuta magicamente in questa bestiola, e allora non ce n'è più per niente e per nessuno.

PC

Finalmente siamo arrivati al mio giudizio universale (piccole manie di grandezza); in verità Spellcross mi ha divertito solamente quando ho cominciato a giocarlo con i cheat, usando cosi truppe più potenti e superando missioni con la velocità con cui digito sei lettere sulla tastiera; prima, al di là del fatto di dover muovere i soldati con cura per prevenire eventuali guai durante il turno del nemico, il gioco non regge il confronto con i capolavori del tempo reale (specialmente in vista di Tiberian Sun). Per un grande appassionato del genere strategico-bellico puro, comunque, Spellcross sarebbe probabilmente un gran gioco: notevole durata, con molte missioni e difficoltà ben calibrata. Insomma, se fate parte di coloro che hanno apprezzato la serie Battleground, allora interessatevi pure a Spellcross; se invece preferite dovervi muovere in fretta, prevedendo la reazione nemica nel momento in cui la scatenate, se vi piacciono esplosioni devastanti e armi fantascientifiche attendete l'arrivo di Tiberian Sun.
Non vi piace tutto il genere degli strategici? È allora perché diavolo state leggendo? Girate pagina e pensate ad altro.

HARDWARE

Spellcross, essendo un gioco a turni, si accontenta persino di un 486 a 100 MHz con 12 MB di RAM; come consuetudine è comunque consigliato un pentium, sempre 100 MHz, equipaggiato con 16 MB di RAM, un CD 4x o 8x e 77 MB su disco fisso; come sistema operativo andrà bene qualsiasi cosa venga dalle ricche mani di Bill Gates.

CONSOLEMANIA

Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

PLAY STATION

NINTENDO

SATURN

SUPER NES

NEO GEO

GAME BOY

MEGA DRIVE

- SEGA
- NINTENDO
- SONY
- 3DO

BELLAFANTE DESIGN-MILANO

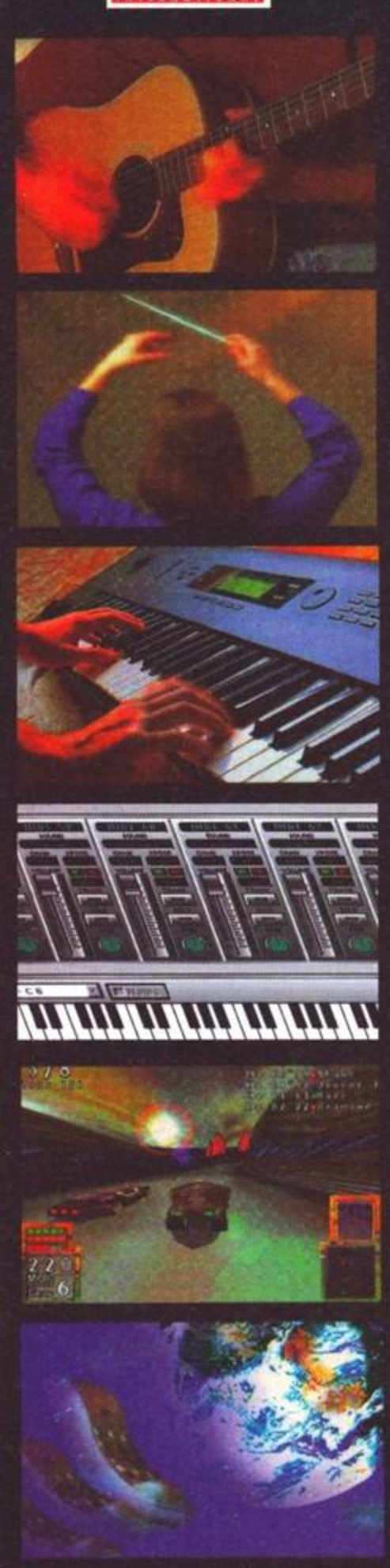
HTPP://WWW.XENIA.IT

HOME STUDIO pro 64

SOLO PER I TUOI SENSI

Digital Direct-to-Disk Studio for your PC

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



16 Tracce Direct-to-Disk Studio, 64 tracce MIDI, con 16 effetti in tempo reale che uniscono la traccia audio alla MIDI

Connettori RCA placcati oro per una perfetta fedeltà digitale in INPUT ed OUTPUT (direttamente sulla scheda gemella senza occupare altri slot)
Possibilità di miscelare audio, MIDI ed effetti completamente in digitale per il mastering

64 voci GM/GS a qualità professionale, sintesi wavetable hardware, espandibile a 96 voci ed a 32 canali con l'ausilio di un'altra porta gemella (optional)
4 MB ram on board, espandibili a 20 MB ram tramite normali SIMM
50 MIPS DSP per poter equalizzare 4 bande in tempo reale, mixaggio e multi-effects sui MIDI e tracce audio senza l'ausilio della CPU
Surround e audio 3D in tempo reale per un'esperienza unica (2 uscite separate 4 uscite mono independenti)
100% compatibile GM™, GS™, DLS, MPU 401™
Compatibile con tutti i sequencer come Cubase, VST, Logic Audio, Cakewalk Audio Pro...

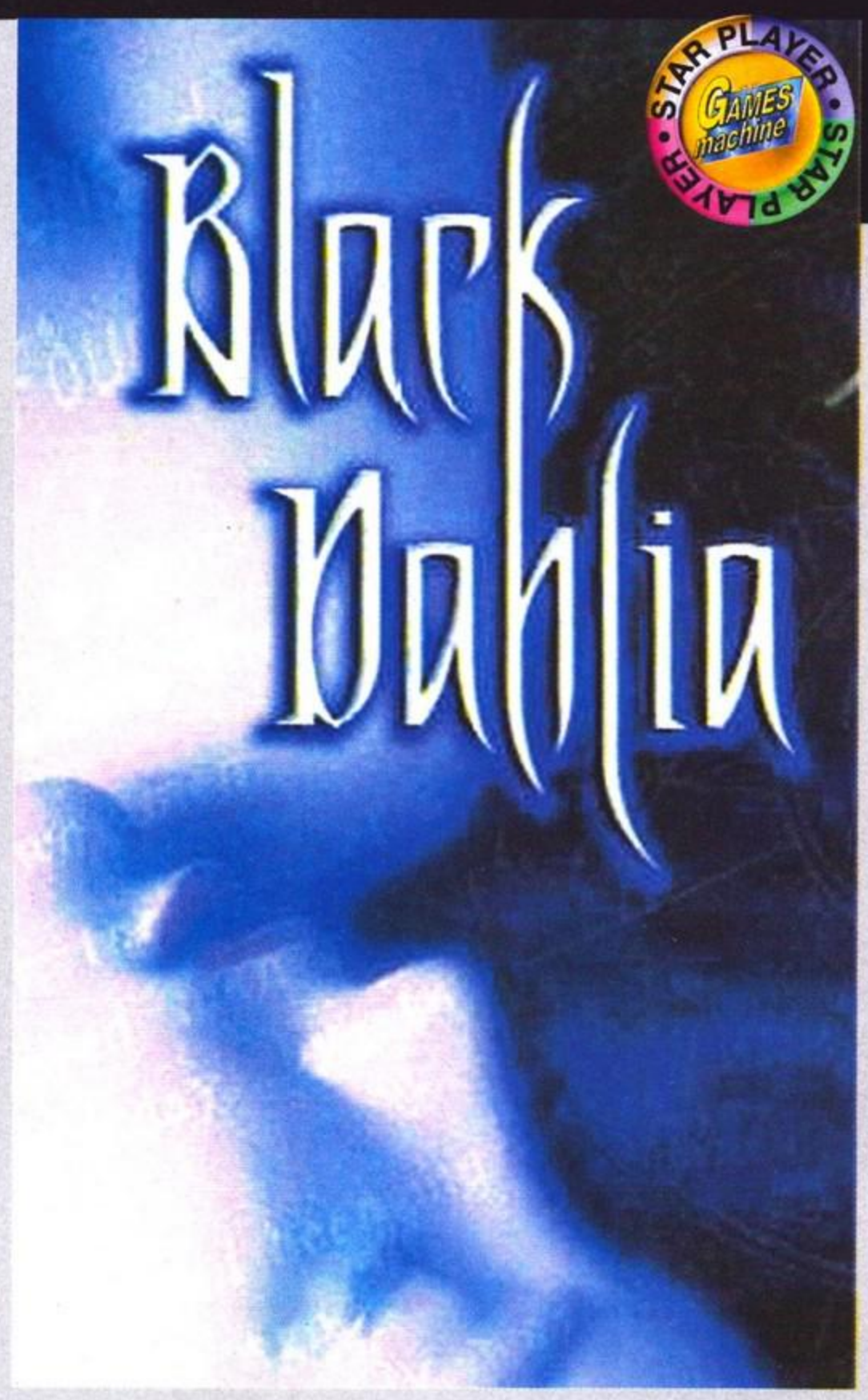
MaxiSound

MAXI SOUND™64 MORE THAN 20 AWARDS
AWARD WINNER

including: US · US · WINNER Great-Britain · France · Germany · Spain

Distributore ufficiale per l'Italia:
NOVA COMPUTER via Isotta, 27
47831 Cattolica (RN)
tel. **0541/963234** (10 linee r.a.)
fax **0541/958285**

INTERNET: www.novacomp.it E-Mail: info@novacomp.it



Che cosa hanno in comune delle organizzazioni naziste a Cleveland nel 1941 e un serial killer sanguinario? Tutto e niente...

Take 2 Interactive sono sempre stato un gruppo di programmatori dannatamente controverso. Io però, ho sempre guardato ai loro giochi più con l'occhio dell'avventuriero che con quello del critico e sebbene tutti i giochi sfornati sino a oggi dalla intraprendente software house americana non sono certo divenute pietre miliari della tecnica (beh, se si esclude il primo capolavoro di Hell), si sono ritagliati un angolo di cielo tra i videogiocatori più accaniti. Inutile dire che io sono uno di questi.

Dopo il successo inaspettato di Ripper, che comunque è riuscito nella storica impresa di dividere completamente in due stampa e pubblico come mai era avvenuto prima, i Take 2 tornano alla carica con un sequel che non è un sequel. In che senso vi chiederete voi? Beh, di Ripper sono rimaste solamente alcune cose a livello di interfaccia e poco più: il fatto che sia un seguito è dato più che altro dal fatto che anche questa volta si avrà a che fare con un serial killer paragonabile al ben più famoso Squartatore londinese dell'ottocento, spostato in qualche altra epoca. Ma attenzione, non sto dicendo che in Black Dahlia avrete a che fare con l'originale Jack Lo Squartatore, bensì con un suo pari il cui movente è coperto dal più fitto mistero ed è per questo che dovrete mettervi il soprabito chiaro da detective e indagare nei vicoli di Cleveland, Ohio, anno di grazia 1941. Siamo nel pieno del Secondo Conflitto Mondiale e l'America è a un passo dall'entrare in guerra. La situazione negli Stati Uniti d'America è tesissima: molte società segrete a regime fascista, stanno spuntando come funghi e a capo di queste organizzazioni ci sono personaggi di spicco della Cleveland bene, pezzi

Gli oggetti che si trovano, nascondono più indizi di quanto si possa pensare al primo impatto.

Il Bar McGinty è una locazione importante da visitare, perché recupererete delle informazioni importanti e conoscerete l'agente speciale dell'FBI Winslow.

Questo tizio apparirà spesso nei sogni di Pearson. Che sia in qualche modo legato al serial killer? Che sia il serial killer? Chi può dirlo...

In Black Dahlia, sono state implementate anche delle sezioni arcade, decisamente migliori di quelle viste in Ripper. Qui dovremo cercare di aggirare il cecchino che ci punta dalla balaustra...

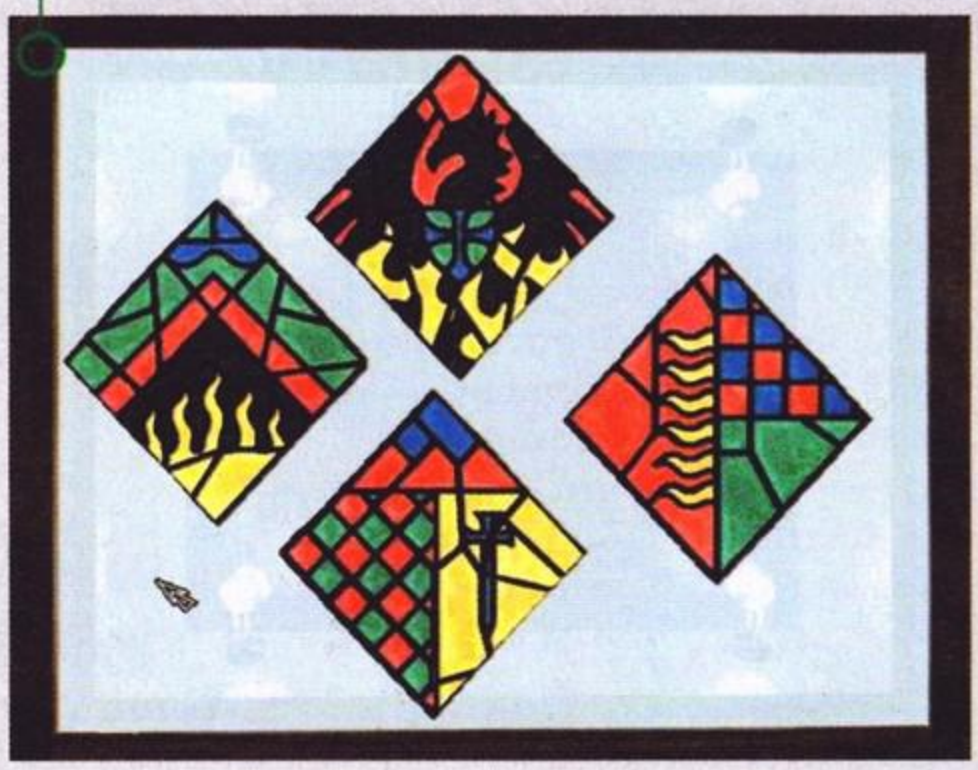
Il primo cadavere procurata dalla pistola tonante di Jimbo Pearson... Tremate, criminali di tutto il mondo!

Darren Eliker è un buon attore anche se non è famosissimo e lo dimostra anche in alcuni passaggi.

Il tizio della missione per i barboni è un tontolone e grazie a questa sua imbecillità, potrete impadronirvi di un indizio importantissimo...

Uno dei tanti puzzle che dovrete risolvere. Ricomponendo i pezzi delle vetrate, potrete vedere i cimieri di quattro casati tedeschi che, guarda caso sono ricomparsi a Cleveland nel 1941...

La signorina ha un debole per il buon Jimbo e si prodigherà in traduzioni di rune e amenità varie per tutta la durata dell'avventura o quasi...



grossi, con l'unico difetto di essere dei nazisti. Ma per il detective dell'organo federale COI Jim Pearson, da poco chiamato a sostituire il detective Pensky (interpretato dall'ottimo Dennis Hopper), quella che sembra una normale investigazione nata a smascherare le attività spionistiche dei tedeschi in America, si intreccerà inevitabilmente con la strada del serial killer che sta macellando senza pietà la gente a Cleveland e paraggi. Jim dovrà cercare la connessione tra l'avvento di una improbabile crociata di cavalieri rifatti a immagine e somiglianza di sette medievaleggianti e i delitti sanguinari, delitti che sembrano seguire un solito rituale abbastanza predefinito, meticolosi e cruenti... Ma subito vengono alla luce delle domande che si risponderanno da sole con il proseguire delle indagini: che fine ha fatto il detective Pensky? Che ruolo ha l'FBI in tutta la faccenda? Che cosa c'entra la nascita di società carbonare con la morte di innocenti? A questa e ad altre domande vorrei volentieri rispondere, ma corro il rischio di svelare troppo della trama, ergo mi fermo qui...

Il titolo Black Dahlia si rifà a due eventi ben distinti. Pare che il serial killer in questione fosse realmente esistito e tra le sue vittime ci fu una donna in carriera e di belle speranza di nome Elizabeth Short, diventata famosa per essere stata la prima vittima dell'assassino. A lei venne affibbiato questo soprannome, triste e doloroso...

Ma la famigerata Black Dahlia, secondo la mitologia nazista, dovrebbe essere anche un potente artefatto magico in grado di dare potere a chi lo possiede. Insomma, non so se l'avete capito, ma Black Dahlia, oltre a essere un giallo a sfondo horror (ma neanche tanto), è un incrocio tra un film noir e mistico misturone di esperienze soprannaturali ricamate su un fatto di cronaca realmente avvenuto. Da qui al gioco il passo è stato breve... Bene, chiusa la parentesi di rito storiografica, diamo un'occhiata agli aspetti salienti dell'ultima mastodontica produzione firmata Take 2 Interactive (la bellezza di 8 CD, credo che sia un record assoluto...).

L'engine studiato per la realizzazione e l'esplorazione degli ambienti è un incrocio tra Ripper e Overseer. Ciò vuol dire che sono rimaste le amate/odiate sezioni di movimento precalcolato, ma è stata aggiunta la possibilità di esplorare a proprio piacimento qualsiasi angolo intorno a noi, grazie a un potente motore che ricorda moltissimo il funzionamento del QuickTime VR.

Da qui potrete muovervi tranquillamente in tutte le locazioni visitabili e accessibili.

Le locazioni realizzate in computer grafica sono quanto di più minuzioso mi sia mai capitato di vedere e le tecniche per la compressione dei filmati e del sonoro sono di ottima fattura. Anche l'interazione dei personaggi con gli ambienti predefiniti è semplicemente sensazionale e gli attori sembrano interagire davvero con il mondo digitale che li circonda. Gli stessi attori non sono più semplicemente "incollati" sullo schermo, ma sono dotati di una loro tridimensionalità (basta girare intorno a qualcuno di questi per rendersene conto...), garantendo così un maggiore effetto di realismo...

Come ogni gioco dei Take 2, non poteva certo mancare la componente dei puzzle che giocano un ruolo abbastanza importante ma non decisivo: certo, ci sono dei punti nei quali se non si riesce a decifrare un indizio, non c'è la benché minima probabilità di progredire...

Finalmente Black Dahlia è stato doppiato in italiano ed è la migliore realizzazione in lingua nostrana.

MAO

PC

Black Dahlia è un gioco dannatamente difficile, che non raggiunge l'illogicità di alcuni enigmi di Ripper, ma comunque difficile e di conseguenza non è assolutamente indicato nei riguardi di chi, con le avventure, ci ha sempre pescato poco...

L'ultima fatica dei Take 2 comunque, può considerarsi la opera omnia del genere dei film interattivi, superando anche a tratti la grande serie di Tex Murphy, giunta al terzo episodio con Overseer. Forse alcuni enigmi sono davvero troppo complicati, ma non sono assolutamente insolubili: certo, bisogna buttarci via del tempo, esaminare ogni oggetto, ogni stanza, ogni minimo particolare. Il segreto per godersi al 110% Black Dahlia è immedesimarsi e buttarsi a capofitto nell'atmosfera, lasciarsi avvolgere dalla nebbia quasi innaturale del Lago Erie sul quale si specchia la Cleveland del 1941.

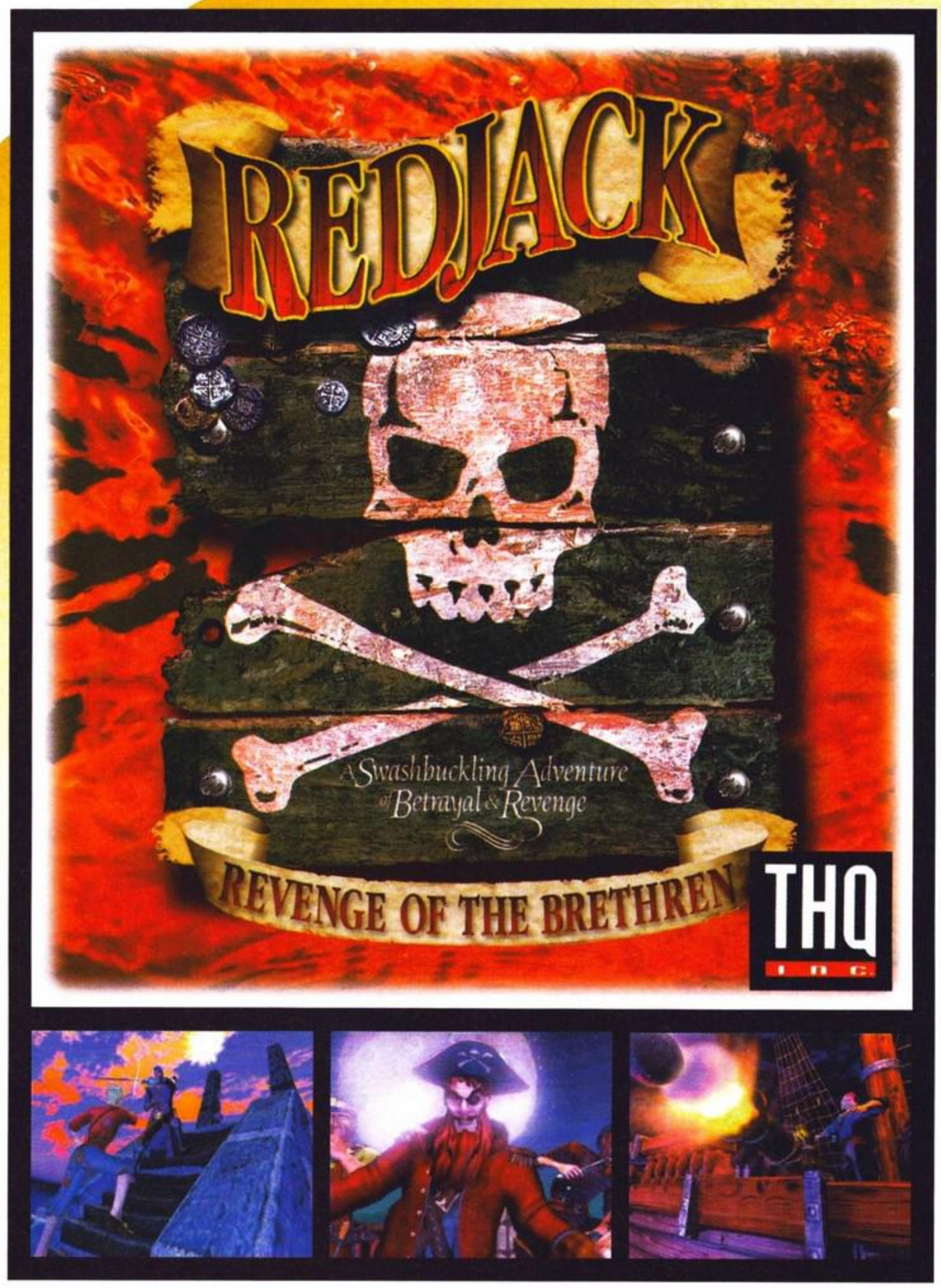
In poche parole, Black Dahlia da nuova linfa al genere dei film interattivi e si candida senza ombra di dubbio come uno dei migliori titoli in questo campo. Ben fatto, Take 2!

P. S. Per non sminuire la validità del prodotto, mi sono anche ben visto dal trattare un box con gli attori che partecipano a questo film, visto e considerato che i grandi nomi (Dennis Hopper e Teri Garr), servono solamente a richiamare il pubblico e a volte sono pure degli specchietti per allodole. Ma non questa volta...

HARDWARE

Non serve assolutamente un computer ninja, diciamo un P133 con almeno 16 MB di RAM. Il lavoro grosso infatti è svolto dal CD-ROM, che deve necessariamente essere bello veloce per impedire ai filmati di scattare. Tutto qui.

AIUTA ANCHE TU
LA PIRATERIA



SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

Requisiti minimi:
Windows '95,
Windows NT 4.0
Pentium 100
16 MB RAM.
Compatibile Direct X.
Lettore CD ROM 4x.

Mac OS

Requisiti minimi:
Macintosh Mac OS 7.1
Power PC 100
16 MB RAM
Monitor
a 256 colori RGB.
Lettore CD ROM 4x.

PAD. 25
STAND D24 - E21

Sguaina il mouse e unisciti alla ciurma di Redjack. Hai una missione ben precisa: intraprendere la carriera di pirata. E se sarai abbastanza abile potrai anche diventare comandante di un vascello di prim'ordine. Redjack è un'avventura grafica con tanta azione che si svolge in un ambiente coloratissimo totalmente in 3D esplorabile a 360°. In Redjack dovrai risolvere più di 40 enigmi e incontrerai più di 20 personaggi in 3D completamente animati che ti coinvolgeranno in una storia avvincente.
La storia più avvincente mai vista sul tuo PC o Mac.

EMOZIONI MULTIMEDIALI

www.3dplanet.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3dplan@comm2000.it

REAH
FACE THE UNKNOWN

Una volta si usava il proverbio: "talvolta il fiore più bello nasce nel luogo più dimenticato". Poi, in tempi in cui i bei fiori scarseggiavano, cadde in disuso.

Qui è dove comincerete la vostra avventura: la cittadella fortificata in mezzo al deserto. Come potete vedere, l'impatto grafico è di altissimo livello fin dalla prima scena.

L'ingresso alla casa del notabile del paese; una volta tanto non è sulla soglia a salutarci – peggio per lui: l'occasione fa l'uomo ladro, e casa sua merita di essere ripulita.

Reah è riuscito a farmi ricordare tale proverbio, e non è poco. Prodotto dalla LkAvalon, una semi sconosciuta software house polacca, questo gioco si è infatti dimostrato di un livello inaspettato tanto per la grafica quanto per il motore che la muove.
Precisiamo subito un particolare fondamentale: se vi piace questo genere di avventure (l'esempio senza dubbio più famoso a cui non potrò fare a meno di ricorrere spesso è la coppia Myst-Riven), allora continuate a leggere, perché Reah potrebbe rivelarsi il vostro titolo dell'anno (nel caso limite in cui siate grandi appassionati).
Tuttavia, bisogna anche riconoscere che giochi di questo genere sono ormai datati, soppiantati da una nuova generazione di prodotti più coinvolgenti e frenetici; credo che sia per questo motivo che Riven non ha neanche lontanamente raggiunto i livelli di vendite del predecessore Myst, sebbene ne rappresentasse la naturale evoluzione.
Insomma, soltanto qualche anno fa essere immersi in un ambiente che vi richiedeva la soluzione di numerosi enigmi per fuggire da quel mondo era il massimo che si potesse chiedere, e di conseguenza il valore di questi giochi era valutato soprattutto sulla base di quanto essi fossero realistici, ovvero, il più delle volte, su "quanto era bella" la grafica.
Oggi le cose sono parecchio cambiate, e penso che spesso abbiate avuto modo di accorgervene; soltanto qualche mese fa si scatenò su queste stesse pagine un'accesa discussione sul voto attribuito a Riven (94), giudicato da molti troppo alto. Se vogliamo giudicare questo genere di giochi, io credo, dobbiamo in sostanza valutare: 1. Il livello della grafica 2. Il livello del sonoro 3. La profondità di gioco 4. La longevità. Non penso che possiate avere dubbi sui punti 1,2,4; quello che spesso sfugge è però il 3. Cosa significa valutare la profondità di giochi come Reah o Riven? Significa stabilire se il programma riesce nel suo intento di creare un atmosfera (che è quasi sempre surreale) e, in caso affermativo, determinarne l'effettivo valore, cioè se questa risulta coinvolgente e suggestiva, in una parola interessante.
Così nacque il 94 di Riven. La grafica toccava livelli fenomenali (anche se, bisogna sottolinearlo, era tutto precalcolato), il sonoro d'atmosfera, l'ambiente ricreato dal gioco estremamente coinvolgente e la longevità in linea con gli altri prodotti del mercato. E allora di che vi lamentate?
Come dicevo in principio, se vi piace il genere allora 94 era il voto giusto; in caso contrario, lasciate pure perdere.
Tutto questo preambolo per un semplice fatto: Reah è per molti aspetti tale e quale a Riven. Non venite perciò a piangere "la tal rivista gli ha dato 1, TGM 99 – quale dobbiamo ascoltare?"; vi ho appena spiegato il criterio che userò per dargli il mio giudizio, e non credo che potrei aggiungere molto altro.
Arriviamo finalmente a Reah; come ho già accennato in principio, la cosa che colpisce di più di questo titolo è la sua provenienza di origine quasi sconosciuta. È realizzato davvero bene, lo dico subito, e per questo impressiona che non sia targato, per dirne qualcuna, Westwood o Bullfrog; sviluppato dalla LkAvalon (nientemeno che polacca – non vi dico che gioia cercare di tradurre in una lingua comprensibile la loro home page) e pubblicato dalla Project 2, è veramente un piacere constatare che i bei giochi non sono tutti nella mani delle solite megaditte.

Nonostante la mancanza di riflessi da sotto l'acqua, bisogna riconoscere che gli effetti di traslucenza e di riflesso sulla superficie sono mirabolanti.

La fontana delle tre facce nella città all'inizio del gioco; questi volti producono strani e incomprensibili suoni, ma tendendo bene l'orecchio si possono captare certe assonanze...

Questa immagine vi mostra chiaramente il limite maggiore della grafica di Reah: al di là della somiglianza con il ponticello sospeso di Riven, notate la mancanza dei riflessi di oggetti sotto la superficie dell'acqua.

La trama come in tutti i prodotti del genere la fa da padrona, pur non essendo particolarmente originale. In effetti, non è così facile immaginare una storia che porti il personaggio a vivere in un mondo parallelo, profondamente diverso dal nostro, tale che sia necessaria una lunga avventura tra enigmi, misteriose costruzioni e strani personaggi per poter fare ritorno nella nostra caotica terra. Alla fin fine le cose cambiano davvero poco, e il giocatore si ritrova in una landa straniera, senza sapere nulla della lingua o della storia locale e col gravoso compito (e desiderio) di tornare a casa.
In Reah la trama prende l'avvio in un futuro non troppo prossimo, in cui l'umanità si è sviluppata nell'universo colonizzando altri pianeti, la maggior parte dei quali vengono sfruttati come risorse minerarie. Un bel giorno viene scoperto un nuovo mondo, arido, inospitale e per giunta senza risorse degne di nota; fatto sta che una serie di installazioni militari e scientifiche cominciano a esservi impiantate a insaputa di tutti, fino a quando qualche voce comincia a circolare. Cosa c'è di tanto importante e segreto perso nei deserti del pianeta? Subito un gruppo di giornalisti vi sbarca nel tentativo di scoprire la verità, ma dopo mesi di inutili tentativi tutti, tranne uno, rinunciano, abbandonando quell'arido mondo.
E come sempre succede non appena rimane un solo giornalista ecco che qualcosa cambia: le autorità militari decidono di svelare il mistero, invitando il cronista ad ammirare il luogo più segreto del pianeta, in cui troneggia un enigmatico artefatto alieno.
Come le ricerche scientifiche avevano fino ad allora mostrato, tale artefatto (in realtà dalle dimensioni enormi) serviva per collegare due mondi estremamente lontani ed estremamente simili; insomma, né più né meno uno Stargate. Questo mondo sconosciuto (che naturalmente ha nome Reah), studiato dai ricercatori umani per anni, si rivelò essere estremamente ostile soprattutto perché la nostra tecnologia non pareva funzionarvi; abitato da una popolazione identica a quella umana, tranne che per la lingua, Reah è un mondo arido la cui storia si perde nel mistero.
Se volete farvene un'idea più o meno precisa, pensate pure al mondo simil-egizio di Stargate, con l'unica differenza che qui è simil-arabo.
Sfortuna vuole che proprio quando il giornalista viene condotto all'artefatto/portale il collegamento tra i due mondi diventa gravemente instabile; mentre tutti fuggono, che fa il furbo giornalista, attratto dalla possibilità di uno scoop mondiale? Ovviamente si tuffa a capofitto attraverso il portale proprio un attimo prima che questo crolli, ritrovandosi solo, proiettato lontano da casa in un mondo antico e sconosciuto, con un unico desiderio: riportare a casa la pelle, e magari pure lo scoop.
Ho il vago sospetto che non molti troveranno la trama originale e particolarmente interessante: vi piaccia o no, comunque, all'inizio del gioco vi troverete davanti alle mura di una città circondata dal deserto e quasi abbandonata, eccezion fatta per alcuni personaggi dei quali non capirete la lingua.
Qui finisce l'introduzione e comincia il gioco, che si snoderà attraverso parecchi enigmi di varia difficoltà, dei quali tuttavia forse solo il primo è davvero elementare. Dovrete dunque "affrontare l'ignoto", vagando in questo mondo graficamente ricostruito, come potete vedere dalle immagini, in modo encomiabile; la grafica merita anche un approfondimento: in quanto a cura maniacale dei più piccoli dettagli siamo ai livelli della Cyan (vedi Riven), o al massimo un infinitesimo sotto (particolari come le corde, ad esempio, non sono realizzati veramente al massimo). Tuttavia non si può non considerare un elemento basilare come il motore che muove la grafica stessa, e in questo Reah addirittura supera il concorrente diretto.

Questa suggestiva immagine mostra la complessità della modellazione tridimensionale che menzionavo nel testo; non ci sono solo texture, grazie al cielo (e ai grafici).

Beh, non c'è che dire: i grafici si sono lasciati un po' prendere la mano dall'abusivismo edilizio...

Capisco il realismo, ma scegliere qualcuno un po' più decente pareva brutto? Mah. Notate ad ogni modo la perfetta integrazione dei filmati sulle scene statiche.

Per chiunque desiderasse vedere com'è fatta la redazione, eccola ritratta un due momenti diversi: prima e dopo la chiusura del numero. Osservate l'opulenza nel "prima", e la carcassa di un paio di redattori nel "dopo".

All'inizio del gioco entrerete in una cittadella, di cui questa immagine riprende un piccolo scorcio: l'impressione di muoversi in un'antica città araba è notevole.

Alla faccia della contorta modellazione tridimensionale! Non c'è una sola superficie piana o una linea retta in tutta la scena!

Infatti, mentre in Riven il motore che muoveva le animazioni precalcolate prevedeva al massimo 4 direzioni fisse per ogni locazione (avanti, sinistra, destra e dietro, trascurando sopra e sotto che erano eventuali), il motore di Reah consente di guardare da ogni locazione (intendo da ogni punto in cui il personaggio si ferma) in un numero maggiore di direzioni, semplicemente ruotando su se stessi.
Intendiamoci: Reah non è Under a Killing Moon o simili, in cui ci si muove a piacere, e gli spostamenti da una locazione a un'altra avvengono sempre attraverso animazioni precalcolate; tuttavia, una volta che si è giunti in un punto (per esempio, la piazza con la fontana che vedete in un'immagine) si può ruotare su se stessi per guardare nella direzione scelta fra otto possibili (e non solo 4 come in Riven): potrete rivolgervi a Nord, N-E, Est, S-E, ecc.
Non è cosa da gridare al miracolo, però vi consente un grado di libertà già più umano, senza contare agli indubbi vantaggi nel caso stiate cercando particolari oggetti nella scena. Questa maggiore mobilità nelle scene non porta peraltro a dei rallentamenti, neppure per i caricamenti da CD (io però l'ho testato su di un 34x ed un 8x, per cui non posso garantire per lettori più lenti), segno che la programmazione è stata ben curata.
Per quanto riguarda la precisione nella grafica, come già dicevo, siamo su livelli eccezionali; le texture sono state create e collocate perfettamente, in modo che ogni superficie appaia ottima sotto ogni punto di vista; anche la modellazione tridimensionale delle scene merita un plauso, poiché si è ricercata una varietà in ogni superficie che eliminasse la piattezza e la monotonia dovute al semplice uso di diverse texture.
Per esempio, guardando nel gioco la facciata di un palazzo potrete ammirare la bellezza estetica dovuta alla presenza di rosoni, bifore e trifore, archi e colonne di ogni tipo, motivi geometrici a rilievo e così via; se si fossero trascurati tutti questi elementi affidandosi solamente alle texture diversificate se ne sarebbe inevitabilmente tratta un'impressione di piattezza e noiosità che avrebbe fatto stancare del gioco dopo poche ore.
Insomma, camminando fra le vie della città si ha l'impressione di trovarsi in un antico paese arabo vero, e non fra le scenografie di un film a basso costo, in cui ogni casa è soltanto una sagoma dalla facciata piatta. L'atmosfera, direi, ci guadagna.
Da sottolineare è che nel gioco saranno presenti diversi attori, eliminando così il senso di solitudine e isolamento che ha contribuito al successo di Myst/Riven, anche se tuttavia questi individui non saranno amici o nemici ma semplici abitanti, estranei dunque alle vostre vicende (nonostante qualche volta sembra vogliano chiedere aiuto). Tutte le animazioni comunque, tanto degli attori quanto degli oggetti in movimento, sono perfettamente integrate nelle scene statiche, senza il minimo sfarfallio. Anche il realismo, e quindi ancora l'atmosfera, ci guadagnano.
Rimane il sonoro: Riven ci aveva abituati a un livello audio insuperabile, che comprendeva l'effetto tridimensionale anche su computer sprovvisti di particolari sistemi acustici; Reah non raggiunge queste punte, ma gli effetti sonori e le musiche sono comunque ben intonate con gli ambienti di gioco: all'interno della città, per esempio, potrete udire le campane suonare, spinte dal vento, oppure passi in lontananza e cigolii di porte e cancelli. Le musiche, campionate a qualità cd, sono ormai lo standard. Nel complesso, quindi, il sonoro va ad integrarsi bene con l'aspetto grafico per creare un quadro di realismo ineccepibile; ancora una volta l'atmosfera ci guadagna.
Lo spazio rimanente è in dirittura d'arrivo, ma mi pare di aver assolto i miei compiti: la grafica l'ho magnificata abbastanza, sul sonoro ho detto quel che si può dire, la buona programmazione c'è.
Ma soprattutto, fatemelo ripetere ancora, c'è l'atmosfera di gioco; l'obbiettivo di ricreare un universo credibile ed affascinante è stato raggiunto, anche se in verità non proprio al livello di Riven. Un ottimo gioco, comunque, se vi piace questo genere.

Nella prima cittadella che incontrerete vi potrete orizzontare facilmente (non è proprio una metropoli), anche grazie alla splendida cartina che vedete qui. Anche nei particolari l'aspetto grafico è superbo.

Nicola Tateo

Elementi come la complessità della scena, la ricchezza di texture e, soprattutto, un sapiente uso dell'illuminazione contribuiscono non poco ad aumentare il realismo (e il coinvolgimento) del gioco. Giudicate voi...

PC

Che altro dire? Al di là della trama non certo originale ogni particolare è stato sviluppato con cura encomiabile; se da una parte il gioco funziona (e bene) anche con PC di vecchia data (segno di ottima programmazione), dall'altra garantisce una buona varietà di enigmi – quindi una buona longevità, una grafica impareggiabile, un sonoro adatto e ben integrato, senza considerare il supporto a parecchie lingue: il parlato rimarrà inglese, ma potrete attivare i sottotitoli in italiano. Nel complesso, Reah vi offre un mondo ben pensato e realizzato a un prezzo contenuto. Consigliato, ma solo se di tanto in tanto vi piace accendere il computer per girovagare in un mondo diverso; se amate sparare missili, far scorrere litri di sangue, guidare plotoni di marines in un mondo uguale al vostro, lasciate perdere.
Complimenti alla LkAvalon.

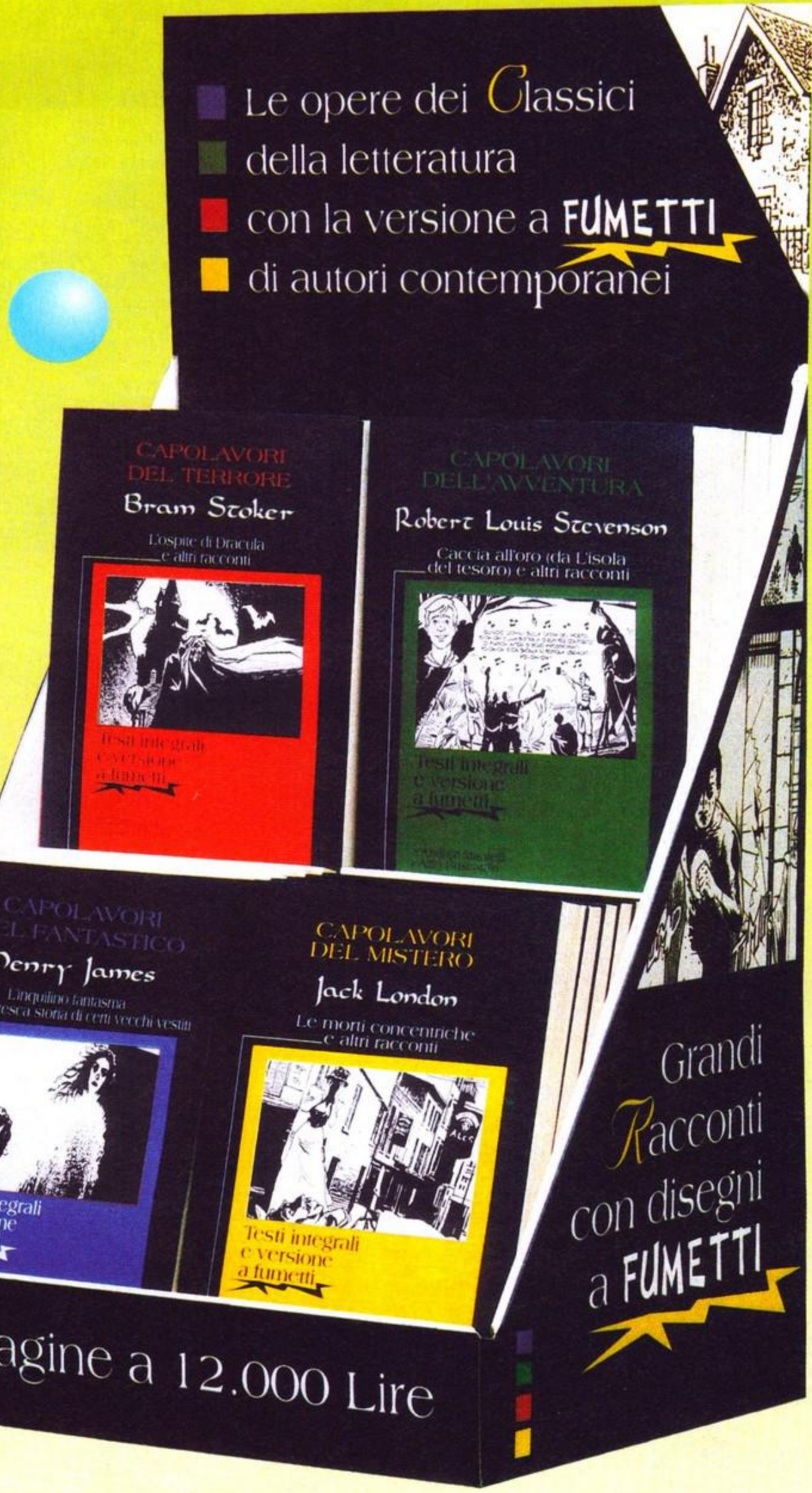
HARDWARE

Era tanto che aspettavo di poter consolare tutti coloro che non hanno un computer tanto potente e intelligente da poter sostenere un esame al posto loro (io invece...): per godervi Reah vi basterà un Pentium 90, armato con 16 MB di RAM, un CD almeno 4x, una qualunque scheda grafica e 180 MB su disco fisso. Il gioco, tuttavia, necessita delle 95 finestre di zio Bill per funzionare; niente di proibitivo, per una volta.

END

PACK
TOTAL
GAMES
TOTAL + TOTAL
ARCADE
SPORTS
Virtual TENIS
FIRE WIND
OSCAR
PANIC SOLDIER
RACE MANIA
RALLY CHAMPIONSHIPS
SOCCER SUPERSTARS
PACK TOTAL ARCADE
Se il tuo forte sono i giochi d'azione esplosiva con il pack TOTAL ARCADE, la tua sete d'avventura sarà completamente appagata.
Divertiti con i quattro bombazos dell'azione che ti trasferiranno dagli universi alienigenas più spaventosi alle più profonde selve del globo per lottare contro migliaia di nemici e far fronte alle minacce più terribili. Con TOTAL ARCADE l'avventura scende in campo/entra in gioco.
Fire Wind: un frenetico ammazzamarziani
Oscar: un allegro gioco di piattaforme
Panic Soldier: un fantastico gioco di strategia
Leo the Lion: un'intera avventura
Digital Dreams multimedia
PC CD rom
Soltanto 35.000$ Lire
In vendita nelle edicole, nelle grandi aree commerciali e nei negozi specializzati.
2 CD ROM
PACK TOTAL SPORTS
Se ti piace la velocità questo è il tuo pack. Se ti piacciono gli sports ad alta competizione, questo è il tuo pack.Con il pack TOTAL SPORTS ti metterai al volante delle World Rally Car più potenti del momento, gareggerai al massimo livello nei mondiali di calcio facendo da portabandiera del tuo Paese, o parteciperai nei tornei di tennis più prestigiosi del momento misurando la tua racchetta con le migliori della storia. Con TOTAL SPORTS farai tuo lo sport.
Virtual Tennis: Il miglior tennis per il tuo PC
RaceMania: Le auto pazze nel tuo computer.
Rally Championship: Il campionato di rally dal vivo
Soccer Super Stars: Calcio dal vivo per i patiti del pallone
IN VENDITA 5 LUGLIO
PC CD rom

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE



ECCEZIONALE NOVITA'

FRESCA PRIMAVERA, OFFERTA BOLLENTE!

Il pluripremiato F1 SIM Compact e la novità Formula 1 '97 Psygnosis, insieme per offrirvi un "pacchetto corsa " vincente!

F1 SIM COMPACT

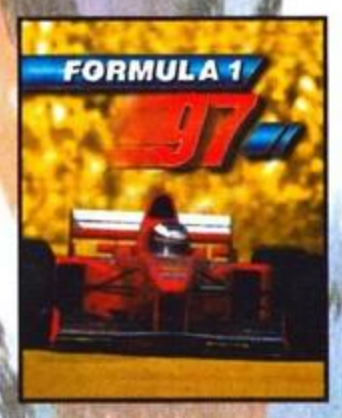
SISTEMA DI GUIDA PER PC

L'F1 SIM è stato giustamente definito "la Ferrari" del mondo dei volanti, ma la classe ha il suo prezzo e se pensate sia troppo alto, ecco quello che fa per voi: il sistema COMPACT, un altro capolavoro in versione... compatta!

FORMULA 1 '97

OFFERTA SPECIALE

Il gioco più importante dell'anno, Formula 1 '97 torna in pista con una serie di caratteristiche nuove di zecca. In questa versione PC vi offre la possibilità di testare fino al limite le vostre abilità di guida.



- Struttura del volante in acciaio
- Design a "C" realistico
- Cambio al volante in stile F1
- Pulsanti di programmazione direttamente sul volante
- 4 LED per il controllo delle marce
- Volante a resistenza progressiva
- Tecnologia Direct Drive

OFFERTA CORSA IN EDIZIONE LIMITATA!

Se sei un vero pilota non puoi farti scappare questa esclusiva occasione

NUMERO VERDE 167 - 821177

www.leaderspa.it

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

La nuova Classic Collection non ha (piu') rivali!

DELPI

ECCO TUTTA LA FANTASTICA SERIE DELLA CLASSIC COLLECTION 4:

DIABLO
WARCRAFT II
RALLY INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP
LARRY 7
SHADOW WARRIORS
MYST
DARK EARTH
STAR TREK GENERAZIONI
X-COM APOCALYPSE
DARK COLONY
CONQUEST EARTH
THE REAP

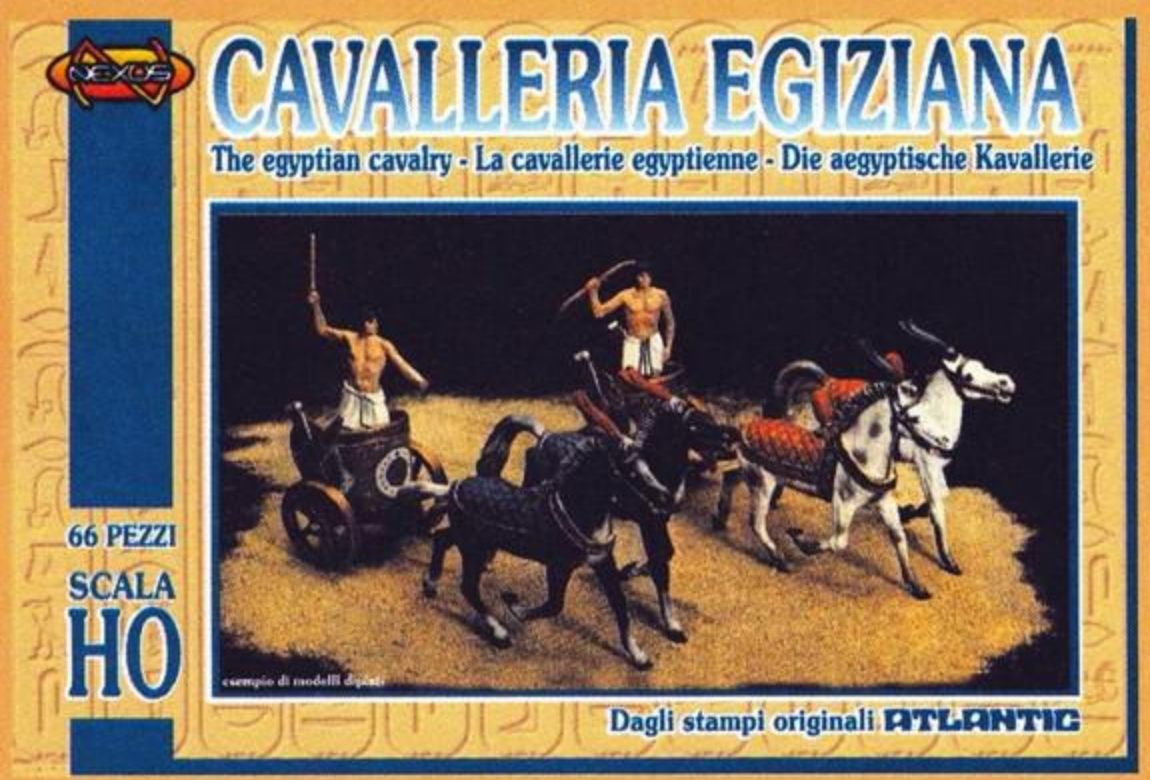
Appuntamento con **Leader** al **Padiglione 25** dello

Vuoi sangue, diavolerie e urla disperate (ma anche strategia, guerre, macchine, interminabili avventure spaziali...)? Allora la Classic Collection 4 ti aspetta! Sono i 12 nuovi titoli che Leader ti mette a disposizione con "vestiti" assolutamente provocanti e a prezzi "tagliatissimi"! Acquistali e immergiti in questi 12 incredibili mondi: ti divertirai così tanto che una volta finito di giocare sarai... a pezzi!

a sole £. 39.900

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

IL RITORNO DI UN MITO...



...IL RITORNO DEI SOLDATINI ATLANTIC!

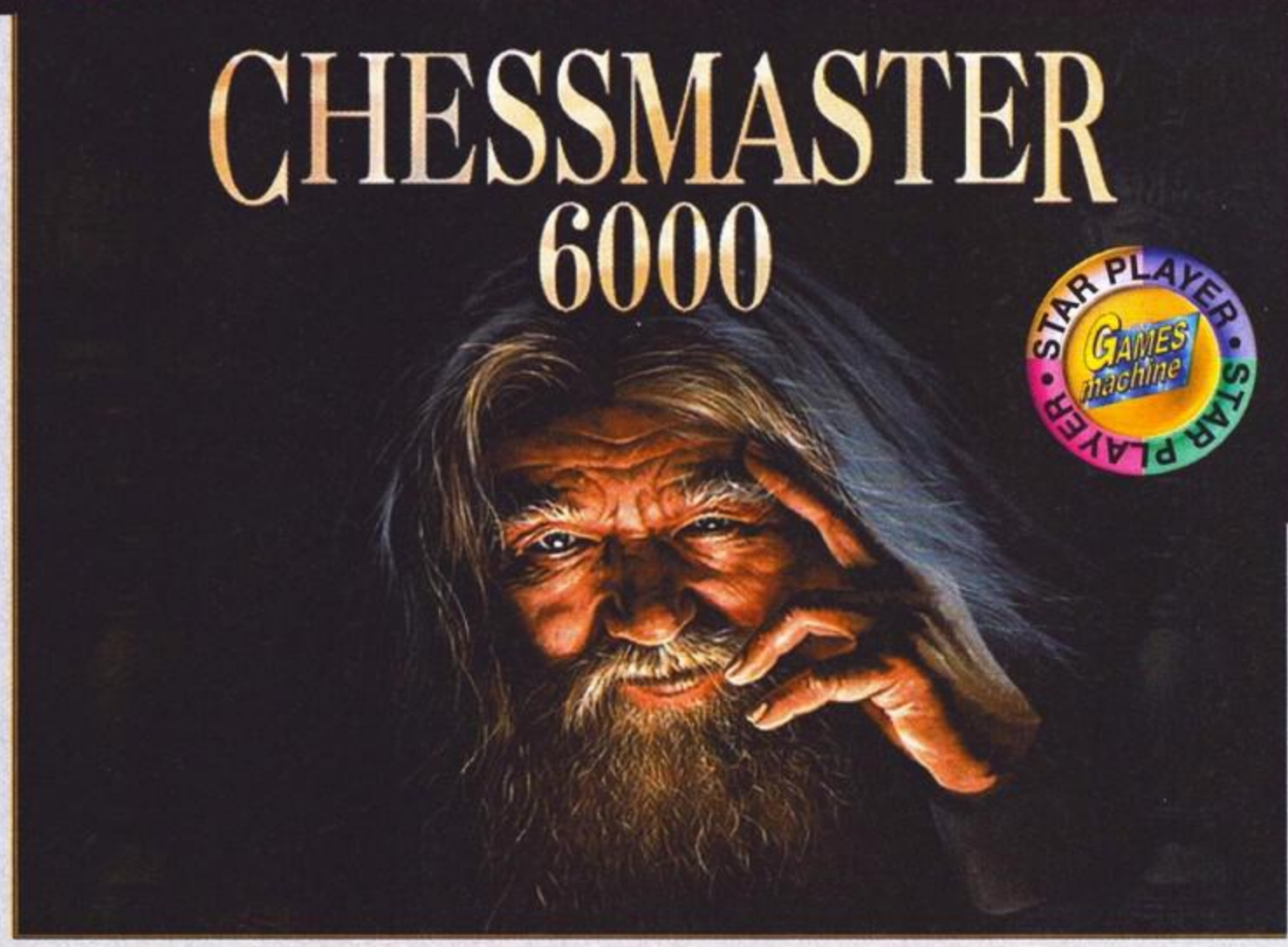
Riprodotti dagli stampi originali, i pezzi più belli dal catalogo del più grande fabbricante italiano degli anni '70.

PROSSIMAMENTE ARRIVANO I NOSTRI:

Geronimo e il 7° Cavalleggeri!

Per informazioni: tel. 0584/49748, e-mail: nexus@nexusgames.com

CHESSMASTER 6000



Esce finalmente la nuova versione del più popolare programma scacchistico di tutti i tempi: è all'altezza dell'agguerrita concorrenza o risente piuttosto del peso degli anni?

Le opzioni di configurazione sono innumerevoli, ma niente per cui strapparsi i capelli.

La domanda che mi sono posto nel cappello introduttivo è particolarmente impegnativa, soprattutto considerando il mio livello di lucidità, che sta peggiorando in maniera incredibile col passare dei centesimi di secondo. In ogni caso, lo spazio è piuttosto ristretto, per cui mi limiterò a banfare sul fatto che seguo Chessmaster fin dai tempi dell'Amiga, con la versione 2000 (il numero si riferisce a computer e a gioco). All'epoca, il processore che andava per la maggiore era il 68000; anch'io andavo per la maggiore, nel senso che giocavo a scacchi almeno un'ora al giorno. In seguito, si passò alla versione 3000, che su PC era sensazionale e anche molto veloce dal punto di vista dell'elaborazione.

Gli anni passano, i bimbi invecchiano, il Bossetti pure, per cui arriviamo in data astrale 20 settembre 1998, al termine di una massacrante domenica lavorativa. L'ultimo gioco di scacchi che ho recensito è stato Virtual Chess 2, che si è rivelato un prodotto al di sopra delle aspettative; gli strumenti di analisi messi a disposizione del giocatore erano innumerevoli e questo, unitamente a molte altre caratteristiche che mi sono preoccupato di descrivere approfonditamente in sede di recensione, mi hanno portato ad assegnare un abbondante Star Player al titolo. Chessmaster 6000 è rilasciato addirittura su due CD, dal momento che il materiale dedicato ai principianti è tale e tanto da rendere il prodotto uno straordinario strumento di apprendimento; mi riferisco ai molteplici tutorial, alle lezioni, al poderoso database che contiene qualcosa come 300.000 partite: tutta questa abbondanza di materiale consente di imparare non solo i fondamenti degli scacchi, ma anche di analizzare le partite dei grandi maestri, il loro stile di gioco e via di questo passo. Si tratta, in sostanza, di uno strumento interattivo di notevolissimo valore. Le opzioni di personalizzazione non si discostano dalla media: per quanto riguarda gli incontri, è possibile stabilire in numerosi modi i limiti di tempo, ma la caratteristica più interessante è rappresentata dalle cosiddette personalità. In pratica, Chessmaster 6000 può riprodurre lo stile di gioco di 60 grandi maestri del calibro di Capablanca (campione cubano degli anni venti, nonché giocatore più forte di tutti i tempi) e Kasparov (attuale campione mondiale). In realtà non posso affermare con sicurezza quanto tali stili siano verosimili – dopotutto si tratta pur sempre di un programma per computer. In ogni caso, facendo analizzare all'elaboratore diverse posizioni complesse, ho notato risposte e analisi differenti, per cui è già qualcosa.

Graficamente siamo nella norma, mentre mi hanno estasiato le molteplici colonne sonore tratte da pezzi di musica classica; le finestre attivabili su schermo sono infinite e io consiglio di utilizzare la risoluzione 1024x768, per stipare una quantità sufficiente di informazioni oltre alla tastiera. Finalmente vi è la possibilità di disputare un intero torneo gestito dal computer, con giocatori umani o meno. A tal proposito, vi segnalo le notevoli possibilità multiplayer del titolo, anche se Internet, con quello che costa il telefono, non è propriamente il mezzo più opportuno per affrontare avversari umani.

BOSS

Notate la finestra in basso a destra, che indica graficamente il vantaggio ottenuto da uno dei due giocatori.

Lo straordinario database di partite dà l'opportunità di studiare le mosse dei grandi maestri del calibro dell'immortale Bobby Fischer.

PC

A dire il vero mi aspettavo qualcosina di più da questo Chessmaster: dopo aver visto Virtual Chess 2, è indubbio che questo titolo non abbia soddisfatto completamente le aspettative. Non è possibile ad esempio aprire più partite contemporaneamente, mentre è da elogiare la possibilità di personalizzazione in profondità lo stile di gioco. Graficamente non ci troviamo di fronte a qualcosa di particolarmente raffinato, mentre per quanto riguarda il motore vero e proprio, sappiate che si attesta su un punteggio ELO di circa 2600: inferiore a quello di Virtual Chess 2, ma pur sempre al livello dei grandi maestri. In sostanza, questo Chessmaster 6000 si rivela uno straordinario strumento di apprendimento, in virtù del numeroso materiale didattico stipato sui CD: si parla di tutorial, lezioni, annotazioni tecniche... Per il resto, gli strumenti presenti nelle precedenti versioni (come l'analizzatore di mosse e il commentatore che genera intere frasi in un inglese chiarissimo) la fanno ancora da padrone.

HARDWARE

I requisiti hardware non sono per forza di cose molto esigenti: dotatevi di un Pentium 90, Windows 95, 16MB di memoria, un po' di spazio sull'hard disk, dopodiché... Scacco matto!

END

smau 1998
35ª EDIZIONE
MONDADORI INFORMATICA
Pad. 11
Stand M13-L12
22-26 ottobre
Fiera di Milano
Volante Formula 1 Sprint
THRUSTMASTER
L'ultimo nato per ottenere il meglio dai giochi di guida
Lire 199.000 iva inclusa
Vieni a giocare al
Casse acustiche SBC 695
MTM
Lire 179.000 iva inclusa
Potenza: 150W PMPO
Con subwoofer
ThunderPad Digital
LOGITECH
INCLUDES
LOGITECH
THUNDERPAD DIGITAL
GET THE DIGITAL EDGE
Lire 96.000 iva inclusa
Due joystick
con cavo a Y e gioco Actua Soccer 2

Al Multicenter trovi oltre 5000 prodotti. Tutto il meglio dell'informatica!

Sin

RITUAL ENTERTAINMENT

Lire **94.000** *iva inclusa*

Multicenter

World Cup '98 + Joypad Xtreme

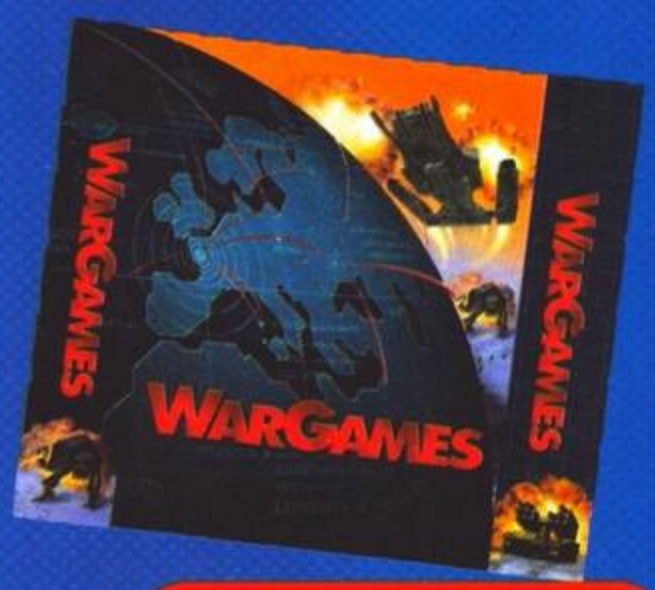
ELECTRONIC ARTS

OFFERTA

Lire **79.000** *iva inclusa*

War Games

ELECTRONIC ARTS



Lire **94.000** *iva inclusa*

MONDADORI INFORMATICA

MULTICENTER

HARDWARE • SOFTWARE • LIBRI • GAMES • TELEFONIA • FORMAZIONE • SERVIZI

MILANO - VIA BERCHET, 2 (MM DUOMO) - TEL. 02806271 - www.mondadori.com/multicenter

Avete uno spirito...

aperto
creativo
vivo
d'impresa
curioso
colto
avventuroso
intraprendente
di squadra
comico
giovane
fantasioso
furbo
entusiasta
serio e responsabile
osservatore
dinamico
d'iniziativa
inventivo

... Ubi Soft ?

Se la risposta è affermativa sei la persona che stiamo cercando!

UBI SOFT, multinazionale leader nel settore videogiochi/multimedia (RAYMAN, POD, F1 RACING SIMULATION) per il nuovo reparto di Ricerca & Sviluppo di Milano, SELEZIONA:

SVILUPPATORI INFORMATICI

- Laurea in Ingegneria ad indirizzo informatico o equivalente
- Conoscenza dei linguaggi C e C++
- È gradita la conoscenza di sviluppo di applicazioni sotto Windows e Assembler 80x86

ESPERTO DI GESTIONE RETI INTRANET/INTERNET

- Ottima conoscenza reti sotto Linux/Unix e Windows NT 4.0
- Buona conoscenza protocollo TCP/IP e dei servizi mail/news/web
- Buona conoscenza della configurazione di routers Cisco

Per entrambe le posizioni è richiesta una buona conoscenza della lingua inglese ed una età massima di 30 anni.

Inviare lettera di presentazione con CV in inglese, fotografia e autorizzazione al trattamento dei dati personali (Legge 675) a:

UBI STUDIOS S.r.l. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano

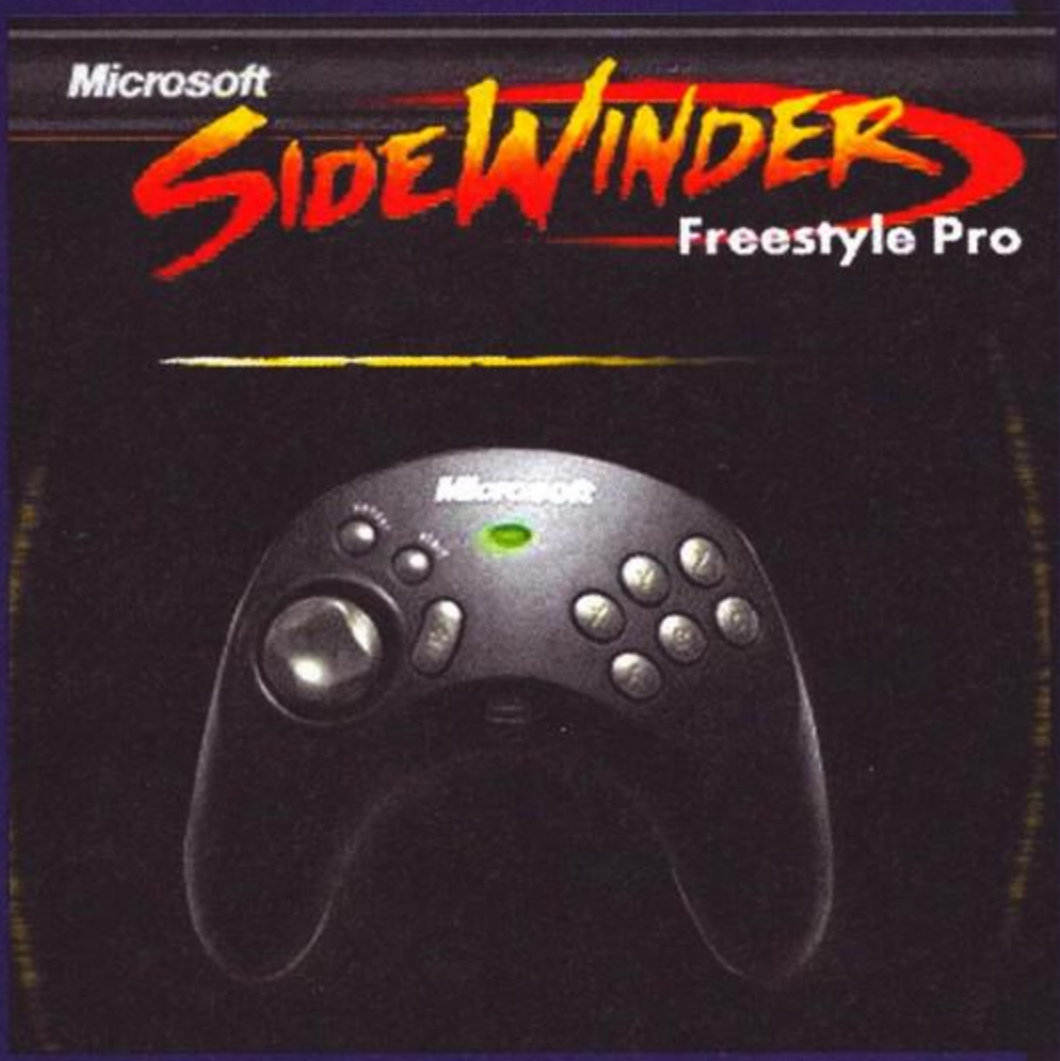
http://www.ubisoft.it

La nuova generazione di schede grafiche è arrivata: dopo la Mistique G200, recensita il mese scorso, stavolta diamo **un'occhiata a due dei chipset più attesi e decantati, il nuovo Riva TNT e il Banshee di 3Dfx.** Due soluzioni tecnologiche di natura diversa, ma entrambe mirate al massimo delle prestazioni sia in ambito 2D che 3D, **con un occhio al prezzo. Ma le novità non finiscono e vi presentiamo anche, in anteprima, il nuovo** straordinario Sidewinder Freestyle di Microsoft, forse il più radicale joypad che si sia visto dai tempi dell'uscita **del Nintendo64. E le novità attese per i prossimi mesi, nella corsa verso la stagione natalizia,** promettono più che bene: preparatevi a fare shopping...

Jacopo Prisco

MICROSOFT SIDEWINDER FREESTYLE PRO

Le idee veramente nuove, nel settore delle periferiche di puntamento, ormai stentano ad apparire da anni; non perché i designer siano a corto di ispirazione, ma perché fino al momento in cui l'attuale concezione dell'interfacciamento uomo-macchina rimarrà quella attuale, sarà difficile stravolgere lo status-quo. Anche il Force Feedback, se ci pensate, non è altro che un effetto meccanico che, sebbene divertente e coinvolgente, non sposta di una virgola la natura dei joystick che ne sono dotati, nell'uso e nel funzionamento del tutto tradizionali. Con questo joypad, quindi, la Microsoft riesce a fare un passo avanti inatteso e affascinante, cambiando di fatto le "regole del gioco": il Sidewinder Freestyle Pro è la naturale evoluzione del già ottimo Sidewinder Gamepad, ma include un singolare meccanismo di controllo che si basa su un oscilloscopio interno. L'oggetto, estremamente ergonomico e quasi avveniristico nell'aspetto, conserva tutte le funzionalità del suo predecessore, ma attivando la funzione "Sensor" (segnalata da una spia verde o rossa sul pad e disinseribile in qualsiasi istante), invece di premere sulla classica croce direzionale si muove l'intero joypad, nella direzione desiderata; come se si trattasse, in pratica, di un stick analogico senza asse, da muovere nell'aria. Quando è stato presentato per la prima volta, qualche mese fa, non erano poche le incertezze sul suo funzionamento e sulla sua precisione: io per primo ero convinto che mai si sarebbe raggiunta la rapidità e la sicurezza d'azione di una croce digitale agitando come pazzi l'intero pad nel vuoto. Invece, già allo scorso e3 ero rimasto estasiato dalla deliziosa affidabilità del Freestyle e, avendolo ora provato a fondo, posso dirvi che si tratta davvero di un nuovo mondo. L'oscilloscopio è calibrato alla perfezione (e la sua sensibilità è comunque modificabile) e l'uso di questa periferica rende i movimenti così naturali da segnare, di fatto, l'abbattimento di una parte di quelle barriere, o infrastrutture, che ancora oggi limitano la perfetta interazione tra utente e computer. Quanto alla sua funzionalità come joypad tradizionale, il Sidewinder ripropone esattamente gli stessi tasti del suo fratello maggiore, con la presenza di un nuovo tasto shift (per raddoppiare le funzioni) e di una rotella che assolve al ruolo di una manetta (indicata per i simulatori di volo). Il design è, come detto, estremo, e forse paradossalmente meno comodo del più tradizionale Sidewinder Gamepad: le due ampie manopole risultano fortemente inclinate, infatti, e costringono il pollice (che pure si trova nella corretta direzione) a un'angolatura un po' forzata col resto della mano; è evidente che la forma dell'oggetto è stata studiata per l'uso con l'oscilloscopio, perché lo stesso problema di affaticamento non si verifica invece con i tasti presenti sul lato destro. Criticabile è anche la posizione della rotella, che invece di essere piazzata esattamente al centro andava defilata leggermente a destra per essere più accessibile: in questo caso presumo che la scelta sia stata di natura estetica, per conferire una certa simmetria all'insieme. E al posto dei due vecchi tasti a grilletto nella parte frontale, ci sono due ampi pulsanti che occupano tutta la superficie disponibile, rassicuranti e precisi. La configurazione e l'installazione del pad è come sempre scevra da ogni intoppo e include una versione potenziata del Generatore di Profili di Gioco già noto a chi possieda un prodotto della serie Sidewinder. L'esemplare da noi provato, in anteprima, era ancora privo di confezione originale, quindi non sappiamo dirvi se verrà accompagnato da qualche CD Demo o addirittura da un gioco. Funziona comunque con tutto il software esistente, perché al contrario del Force Feedback non richiede protocolli propri ma va utilizzato come se fosse un normale joystick analogico.JP



DISTRIBUTORE: Microsoft Italia
PREZZO AL PUBBLICO: N.D.
TECNICA: 10
BUNDLE N.D.
PERFORMANCE: 9
ESTETICA: 9

Assolutamente rivoluzionario e virtualmente privo di qualsiasi difetto nell'uso analogico; utilizzato come un normale pad digitale potrebbe risultare un po' meno comodo del vecchio Sidewinder.

GUILLEMOT MAXI GAMER PHOENIX

Se ne parla da più di un anno, di Banshee, e finalmente ci siamo: l'attesissima soluzione integrata 2D/3D 100% 3Dfx è tra noi, pronta a confrontarsi con le ultime novità della concorrenza. Una corsa quasi alla cieca, quella che Matrox, nVidia e 3Dfx hanno messo in scena negli ultimi mesi, ognuno convinto di poter risultare vincente. Quanto a Matrox, abbiamo già esaminato le qualità indiscutibile del chipset G200 lo scorso mese (la Mistique ottenne un bel 9), il Riva TNT si affaccia alla ribalta proprio su queste stesse pagine e il più "nobile" concorrente di tutti, il Banshee, deve già superare i suoi esami. La scheda da noi provata è in versione PCI da 16MB di RAM, anche se a breve ne è prevista anche una versione AGP. Sul 2D le prestazioni sono di qualità indiscutibile, segnano il passo con la precedente generazione di ottimi chipset 2D (Millennium II, Riva 128), ma non sbaragliano l'attuale concorrenza, pur consentendo ottimi risultati e risoluzioni fino a 1600x1200 a 32-bit, con un refresh verticale di 120Hz. La Phoenix implementa il Windows GDI (Graphics Driver Interface) e supporta 256 operazioni raster via hardware. Per l'utente medio è improbabile notare la differenza rispetto a Matrox o nVidia, sicché lo scontro in ambiente Windows può dirsi alla pari. Ma è ovviamente sul 3D che si attorniavano le maggiori curiosità: prestazioni al livello di una Voodoo2, o sindrome da Voodoo Rush? Ebbene, a quanto pare è stata rispettata un'ideale equazione che vede le Voodoo2 come evoluzione delle Voodoo, e pone Banshee come evoluzione di Rush: tecnicamente la differenza c'è, nella forma di un chip TMU in meno (quello dedicato alle texture, ce ne sono due nelle Voodoo2), ma anche nella presenza di un più efficace dithering da 24 a 16-bit e nell'implementazione dello Z-buffer con floating point a 16-bit. L'output poligonale (3 milioni di triangoli al secondo e 100Mpps di fillrate) è in linea con le Voodoo2, ma la mancanza di alcuni protocolli (come il multi-texturing a singolo passaggio) limita necessariamente le prestazioni del Bashee, che sul Direct3D sembra farsi superare anche dal Riva TNT. La questione è in realtà un'altra: ci saranno ancora gli stessi problemi di compatibilità già apparsi a suo tempo con il Rush? La 3Dfx assicura di no, e il supporto delle Glide, dell'OpenGl e del Direct3D è naturalmente garantito, ma è comunque evidentemente che rimane l'incognita, anche a fronte di un'accettabile calo di performance del 10% circa rispetto alle schede Voodoo2. La Phoenix viene comunque proposta a un prezzo incredibilmente invitante per le prestazioni che offre, di gran lunga inferiore alle prime schede TNT e leggermente più basso delle G200; inoltre è ottimizzata per il video playback e per il DVD. Tenete comunque presente che la configurazione minima consigliata è un P166MMx con 32MB di memoria. JP

DISTRIBUTORE: Ubi Soft Italia
PREZZO AL PUBBLICO: L.299.000
TECNICA: 9
BUNDLE: 8
PERFORMANCE : 9
INSTALLAZIONE: 9

Non è il "blockbuster" che poteva essere, ma si inserisce di prepotenza nello scontro a tre con TNT e G200, soprattutto grazie alla notevole carta in più del supporto Glide. Inappuntabile il 2D.

LABTEC LCS-3010

Questa coppia di diffusori rappresenta per noi la prima prova di un modello Labtec della serie Studio Reference, la gamma di punta rivolta all'utilizzo in connessione a PC Multimediali ma anche a lettori di audio digitale di qualsiasi tipo. A differenza degli altri sistemi Labtec di riferimento, quelli della serie Audio F/X, questi speakers sono privi di subwoofer e hanno quindi maggiori dimensioni, sono di piacevole aspetto e vanno posizionati inevitabilmente sulla scrivania, ai lati del monitor (e non montati su di esso). Il modello LCS-3010 offre una risposta in frequenza di 48Hz-20kHz e ha una potenza massimo di 20 watt RMS (10W+10W). La tecnologia è quella, collaudata, denominata Max-X, l'impedenza e di 4 ohms, ed è comunque presente un'uscita per un subwoofer opzionale. I controlli, posizionati sul diffusore destro, riguardano il volume, i bassi e gli alti. Nello stile Labtec sono presenti anche due jack per microfono e cuffie nel pannello frontale. La resa dinamica di questo modello è eccellente, e persino i bassi sono pieni e corposi pur non raggiungendo la pastosità di un modello dotato di subwoofer. La qualità sulle alte frequenze è sufficientemente pulita e priva di distorsioni e, in generale, l'LCS-3010 è un ottimo sistema, piacevole da tenere sulla propria scrivania e adatto alla più vasta foggia di applicazioni, incluso l'ascolto della musica. JP

DISTRIBUTORE: RS RICERCA
PREZZO AL PUBBLICO: N.D.
TECNICA 9
BUNDLE N.D.
PERFORMANCE 8
ESTETICA 8

Ottimo impianto per chi non richiede tanto la potenza quanto la pulizia del suono e una buona resa su tutti i tipi di sorgente e applicazione audio.

STB VELOCITY 4400 TNT

È ormai chiaro che la tendenza del mercato si sta indirizzando dagli acceleratori 3D only alle schede grafiche complete, cioè in grado di incorporare in un'unica soluzione anche la gestione del 2D. Uno dei chip più attesi è sicuramente il nuovo Riva TnT; la STB non ha esitato e ha adottato il nuovo prodotto di nVIDIA per la Velocity 4400. La Velocity 4400 rappresenta un grande salto in avanti rispetto alle prime due Velocity basate sul Riva 128 ed il 128ZX e si propone come una delle schede più interessanti e potenti, in grado di conquistare una gran parte del mercato soprattutto grazie alle caratteristiche tecniche del nuovo chip grafico. TnT è l'acronimo di TwiN Texel, l'architettura che permette di elaborare due pixel per ogni ciclo di clock e di applicare più di una texture in una sola passata; altra novità è l'uso della pipeline a 32 bit, raddoppiata di fatto rispetto al Riva 128, che eleva notevolmente la qualità di rendering permettendo anche il calcolo dello Z-Buffer a 24 bit e l'Anti-aliasing a schermo pieno: il tutto si traduce in un'altissima qualità dell'immagine. La RAMDAC integrata da 250 MHz. consente di raggiungere la risoluzione di 1920x1200 a 32 bit, sfruttando l'accelerazione 3d fino a 1600x1200, con refresh verticale massimo di 160 Hz. La Velocity 4400 è dotata di 16 MB di SDRAM che insieme all'utilizzo del bus AGP, in versione 2x, conferiscono una sicura longevità alla scheda: basti pensare alla possibilità, offerta dall'ormai relativamente nuovo bus grafico, di riservare parte della memoria di sistema per immagazzinare le texture. Come se la suddetta dotazione hardware non fosse sufficiente la STB ha inserito anche l'uscita TV in versione PAL e NTSC: le immagini sono visualizzabili su TV 'solamente' a 640x480 e 800x600. Per quanto riguarda le prestazioni la Velocity 4400 TnT non smentisce le aspettative soprattutto nel 3D, vero punto di forza del nuovo chip di nVIDIA. In molti giochi come Quake II, Turok, Forsaken, Incoming ecc. la qualità visiva è risultata al di sopra della media, anche rispetto alle schede Voodoo2, e il numero di fotogrammi al secondo sempre altissimo: solo una manciata di frame in meno di quelli ottenuti dalla seconda generazione del chipset di 3Dfx. Se poi non vi accontentate di far girare Turok a 95 frame per secondo e Quake II a quasi 60, potete provare a giocare a 1600x1200 (a patto di disporre di un monitor da 21'): un'esperienza inenarrabile. Le API 3D supportate sono le OpenGL e le Direct3D, e non appena verranno rilasciati giochi ottimizzati per la versione 6 delle DirectX ci sarà un ulteriore incremento delle prestazioni dovuto al pieno supporto del multi-texturing implementato nell'architettura TwiN Texel.Giovanni Scarrone

Distributore: CentroHL
Prezzo: L.499.000/549.000
Tecnica: 8
Bundle: 7
Performance: 9
Installazione: 10

La STB Velocity 4400 TnT rappresenta il futuro delle schede grafiche: buona gestione del 2D ed elevatissime prestazioni nel 3D, con una qualità dell'immagine incredibile.

AMD K6-2 3D

Da sempre impegnata a realizzare processori che raggiungano prestazioni simili a quelli di Intel, ma a prezzi largamente inferiori, AMD ci ha fatto pervenire una macchina basata sulla nuova versione del K6. Molte nuove feature caratterizzano il K6-2: oltre a maggiori frequenze di clock, da 266 a 350 megahertz, abbiamo la capacità di fornire più output per un singolo ciclo di calcolo e una serie di istruzioni proprietarie per la gestione di tutto ciò che è tridimensionale.
La cache di primo livello è passata da 32 a 64k, mentre non vi è cache di secondo livello, al contrario dei Pentium II (Celeron a parte). Questo è sicuramente uno svantaggio, visto che il processore deve avvalersi della solita cache montata sulla motherboard, alla quale si accede a una frequenza pari a quella del bus. Sebbene il K6-2 sia concepito per il bus a 100 megahertz, tale velocità resta ampiamente al di sotto di quella raggiunta dal Pentium II (che accede a una velocità pari alla metà della frequenza di clock).
È presente un'unità di calcolo in virgola mobile, che nei test si è rivelata inferiore a quella del Pentium II. La FPU è tradizionalmente un punto forte dei processori di Intel, e su questo non ci sono dubbi. Ma il processore di AMD possiede anche due unità di supporto, capaci ognuna di fornire due risultati per ogni ciclo di calcolo. Un programma potrà quindi fare due calcoli contemporaneamente, oppure un solo calcolo per due cose diverse. Così facendo il K6-2 recupera parte dello svantaggio e il risultato finale sarà migliore o peggiore del Pentium II a seconda del software: con un programma di grafica bitmap o uno spara e fuggi bidimensionale le prestazioni sono le stesse, con Incoming siamo ancora in pareggio, con Quake II un Pentium II di pari frequenza prevale.
Il piatto forte del K6-2 sta nella presenza di 21 istruzioni dedicate al tridimensionale, denominate 3Dnow!, cosa che lo rende la prima CPU ottimizzata in questo senso: le MMX (anch'esse supportate), infatti, agivano solo sui calcoli interi, poco influenti nella gestione dei mostri poligonali targati id, Rage e via dicendo.
AMD ha fatto una scelta intelligente: al posto di chiedere ai programmatori di supportare le 3Dnow!, ha fatto sì che Microsoft le includesse direttamente nelle DirectX 6. Chi si avvarrà di tali librerie le sfrutterà automaticamente. A breve si spera nel supporto di Glide e OpenGL, mentre sono in corso trattative per la realizzazione di driver dedicati ai dispositivi più famosi.
Il benchmark basato sulle 3Dnow! non lascia dubbi: il Pentium II, che non le possiede, si ferma a metà della velocità del K6-2 di pari frequenza.
Questa CPU andrebbe montata (in realtà non è obbligatorio) su una motherboard dotata del Super 7, che è in pratica un Socket 7 con bus a 100 megahertz. Non ho spazio per parlarvene adesso, ma i vantaggi li potete immaginare da soli: la motherboard costa meno, possiede tutte le caratteristiche di quelle per Pentium II e resta compatibile con il vostro vecchio processore.

Alessandro La Spada

DISTRIBUTORE
Rivenditori autorizzati
PREZZO AL PUBBLICO
N. D.
TECNICA 9
BUNDLE N. D.
PERFORMANCE 9
INSTALLAZIONE 10

AMD ha fatto un ottimo lavoro. Il K6-2 è veloce, agile (se mi passate il termine) e molto economico. Ottime le prestazioni su strada. La mancanza di pubblicità, e quindi il limitato supporto da parte dei rivenditori, lo rende adatto a coloro che sanno mettere le mani nel PC senza fare disastri.

HARDWARE NEWS

LE NOVITÀ LABTEC ALL'ECTS

La Labtec si è presentata all'ECTS con un ricco carnet di novità, la maggiore delle quali è un nuovo impianto audio che si profila di diritto come la punta dell'intera gamma, l'APX-4620. Destinato a offrire prestazioni superiori e dotato di componenti sinora riservati agli impianti home cinema, l'APX è un sistema da due satelliti più subwoofer di dimensioni medie, dall'aspetto elegante e dalla potenza massima di 70 watts. L'architettura dei diffusori sfrutta la tecnologia D'Appolito per combinare due midrange e un tweeter riducendo i gap sonori e creando un'onda sonora incredibilmente uniforme; la funzione Spatializer, invece, consente di creare un'immagine audio a 360 gradi per un maggiore coinvolgimento sensoriale. L'altra novità di rilievo è il modello LCS-1040, una coppia di speaker USB: anche Labtec si lancia dunque in questo settore (già calcato da Philips e Microsoft). Infine, l'intera linea PC Voice Access è stata rinnovata con una lunga serie di microfoni e cuffie specificamente rivolti al riconoscimento vocale, tutti dotati della nuova tecnologia NDAT2 per la riduzione del rumore di fondo. Contiamo di offrirvi le recensioni di tutti questi prodotti non appena saranno disponibili.JP

INTEL MENDOCINO: EFFETTO BOOMERANG

La Intel ha lanciato il nuovo Celeron Mendocino ed è subito scoppiato il caos. Il Mendocino è un Celeron, quindi basato su tecnologia a 0.25 micron come i Pentium 2 più sofisticati, dotato di 128 Kb di cache di secondo livello on die, cioè integrata direttamente nel corpo della CPU; questo permette alla cache L2 di viaggiare alla stessa frequenza del processore e quindi di essere più veloce anche di quella montata sui Pentium 2, anche se in quantità inferiore. Il problema per la Intel è nato proprio da questo e dal fatto che il Mendocino è risultato super overcloccabile se montato su alcune motherboard fino a 450MHz. garantendo un'altissima stabilità e prestazioni simili o addirittura uguali a un Pentium 2 di pari frequenza. Il Celeron è stato testato a 450 MHz. (moltiplicatore 4,5x e bus 100MHz.) senza alcun tipo di problema; inoltre la cache in dotazione, anche se minore rispetto a quella di un P2, viaggia al doppio della velocità e poiché le applicazioni in grado di sfruttare tutta la cache di un Pentium 2 sono meno del 40%, il Mendocino può tranquillamente swappare sulla RAM di sistema su bus a 100 MHz, colmando quasi del tutto il gap col fratello maggiore. La Intel ha dovuto così incassare un duro colpo: il Mendocino è stato lanciato per rimediare al mezzo fallimento dei primi Celeron e per frenare il grande successo ottenuto dalle CPU concorrenti, soprattutto il K6-2 3Dnow! di AMD, per i PC di fascia medio-bassa, e invece il nuovo Celeron è andato a far concorrenza direttamente ai Pentium 2. Va inoltre considerato che il Mendocino 300MHz, tranquillamente overcloccabile a 450MHz, costa meno di quarto di un P2 450MHz e così, fatti due conti e non potendo ritirare gli esemplari già in vendita, la Intel ha deciso di produrre diversamente le prossime versioni del Celeron Mendocino, sembra con 128 Kb di L2 cache simile a quella dei P2 cioè a metà della frequenza della CPU. Aspettiamo fiduciosi.GS

DIAMOND E L'MP3 PORTATILE

La DIAMOND si lancia nel campo della musica abbracciando l'MP3, consacrato dal pubblico come il formato standard per la musica su PC. Il Rio pmp300 è un player di mp3 portatile grosso quanto una tradizionale cassetta audio e in grado di immagazzinare fino a 60 minuti di musica nella flash memory interna da 32 MB. L'assenza di parti mobili lo rende particolarmente adatto al trasporto perché non soggetto a vibrazioni e a movimenti bruschi, a differenza dei lettori CD portatili; sarà possibile acquistare anche flash memory aggiuntive da 16 e 32 MB. Il basso consumo del Rio pmp300 consente di utilizzare per l'alimentazione una normale pila alcalina che garantisce 12 ore di autonomia: questa scelta contribuisce a mantenere un peso irrisorio, e infatti la DIAMOND assicura che sarà una delle periferiche audio portatili più piccole e leggere. Per immagazzinare i file è sufficiente collegare il Rio pmp300 alla porta parallela del PC attraverso l'apposito cavo fornito nella confezione. Il prezzo è di poco inferiore ai 200$. GS

END

RAYMAN GOLD

Contiene
il Making of
di Rayman 2

Solo Lit.
59.900

Distribuito da:
3D PLANET S.r.l.
tel. 02/4473949
fax 02/45101548

Ubi Soft S.p.A. - Via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel. 02/861484 - Fax 02/8056032
email: ubisoft@ubisoft.it - www.ubisoft.it

Vieni a trovarci a SMAU
dal 22 al 26 ottobre 98
Padiglione 25
Stand D26 e E25

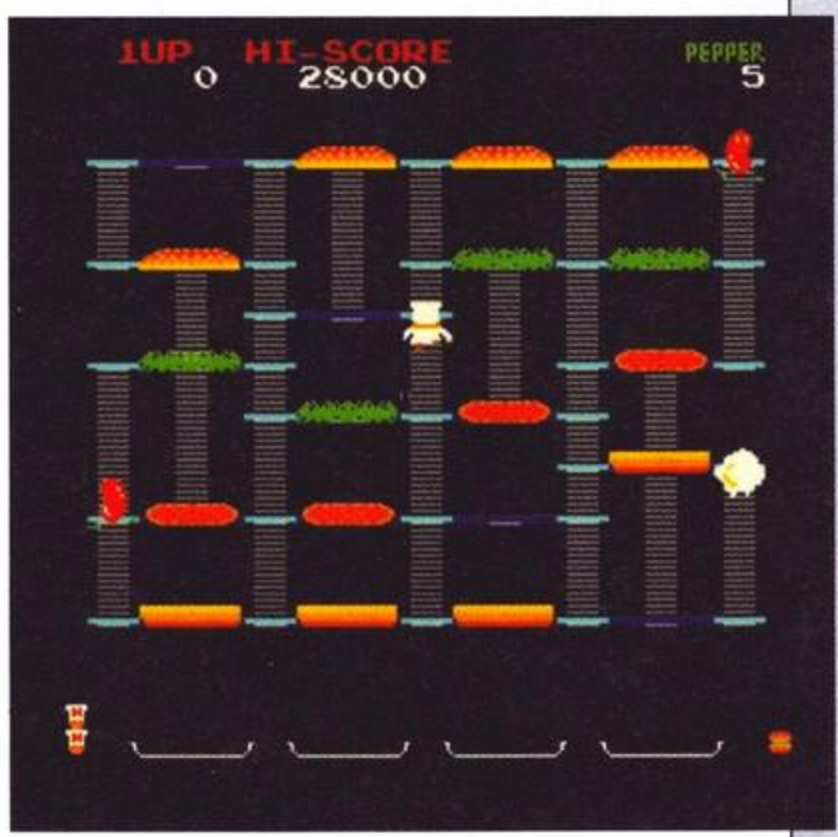
Le previsioni fatte all'inizio del 1997 dicevano che i microprocessori di quell'anno sarebbero stati circa otto volte più veloci di un 486. Un Pentium II è 25 volte più veloce. La Intel sostiene che entro il 2011 avrà costruito un processore 150 volte più potente del suo migliore Pentium II. E allora dobbiamo stupirci se entro sei mesi vedremo emulate sul nostro PC di casa tutte le console a 32-bit (e forse oltre)?
Jacopo Prisco

NEWS

La novità tecnicamente più interessante del mese è senza dubbio l'uscita del nuovo PsEmu Pro, giunto alla versione 1.06, che è in grado di far girare in maniera quasi perfetta circa una quarantina di giochi PlayStation, tra cui anche Ridge Racer e Tekken 3. La struttura del programma utilizza una serie di flessibili plug-in per gestire grafica, audio, lettore CD e controlli; PsEmu può anche sfruttare una scheda 3Dfx e se si dispone di un computer veloce (P300+) riesce a offrire un frame rate in certi casi superiore alla console originale. Resta, comunque, un piacevole esempio di programmazione, e ha poco a che fare con lo spirito "nostalgico" dell'emulazione; ovviamente per farlo funzionare occorrono i CD originali per PlayStation. Anche ZSNES, attualmente il migliore emulatore per SuperNES disponibile, ha fatto passi avanti e ha raggiunto la versione 0.625. Il MAME, nel frattempo, è disponibile in versione 0.34 beta 3, che aggiunge, tra l'altro, il supporto per giochi come Terra Cresta, Wonder Boy, SWAT e Pitfall II. Altra importante release del mese è quella di Retrocade, un progetto iniziato ormai diversi mesi fa, la cui prima versione è uscita nella prima metà di settembre: si tratta di un progetto simile a MAME, ma programmato in Assembler e quindi rivolto alla qualità dell'emulazione piuttosto che alla quantità. I giochi supportati sono per ora 100, tutti già presenti in MAME; anche su PC meno veloci, comunque, la fedeltà e la qualità dell'emulazione pare essere leggermente superiore al multi-piattaforma MAME. Infine è uscita una nuova beta (la 0.2b) di NeoRAGE, l'emulatore Neo-Geo, e pare che una nuova release del System 16 (possibilmente con l'emulazione sonora) sia attesa a giorni.

BURGER TIME

Un classico senza tempo, e un gioco che incarna perfettamente lo spirito del divertimento "pulito", Burger Time era un coin-op della Data East che ha fatto la fortuna di una console in particolare, l'Intellivision. Questa macchina, uscita a qualche anno di distanza dall'allora re del mercato, l'Atari 2600, poteva vantare specifiche tecniche leggermente superiori che lo rendevano oggetto del desiderio di tutti coloro che ancora si accontentavano di Combat e Pole Position sul VCS. La trasposizione era ottima, lo schema di gioco semplice: bisognava controllare uno chef e aiutarlo a formare quattro hamburger, facendo cadere i vari strati (carne, pane, lattuga eccetera) e al contempo guardandosi dalle malsane attenzioni di ortaggi famelici, che scorrazzavano per lo schermo dando la caccia al maestro culinario. Rimane a tutt'oggi, secondo me, uno dei giochi più difficili di sempre.



PRODUTTORE: *Data East*
ANNO: *1982*
VERSIONE ORIGINALE: *Coin-op*
EMULATORE: *MAME, Intellivision Emulator*

OUTRUN

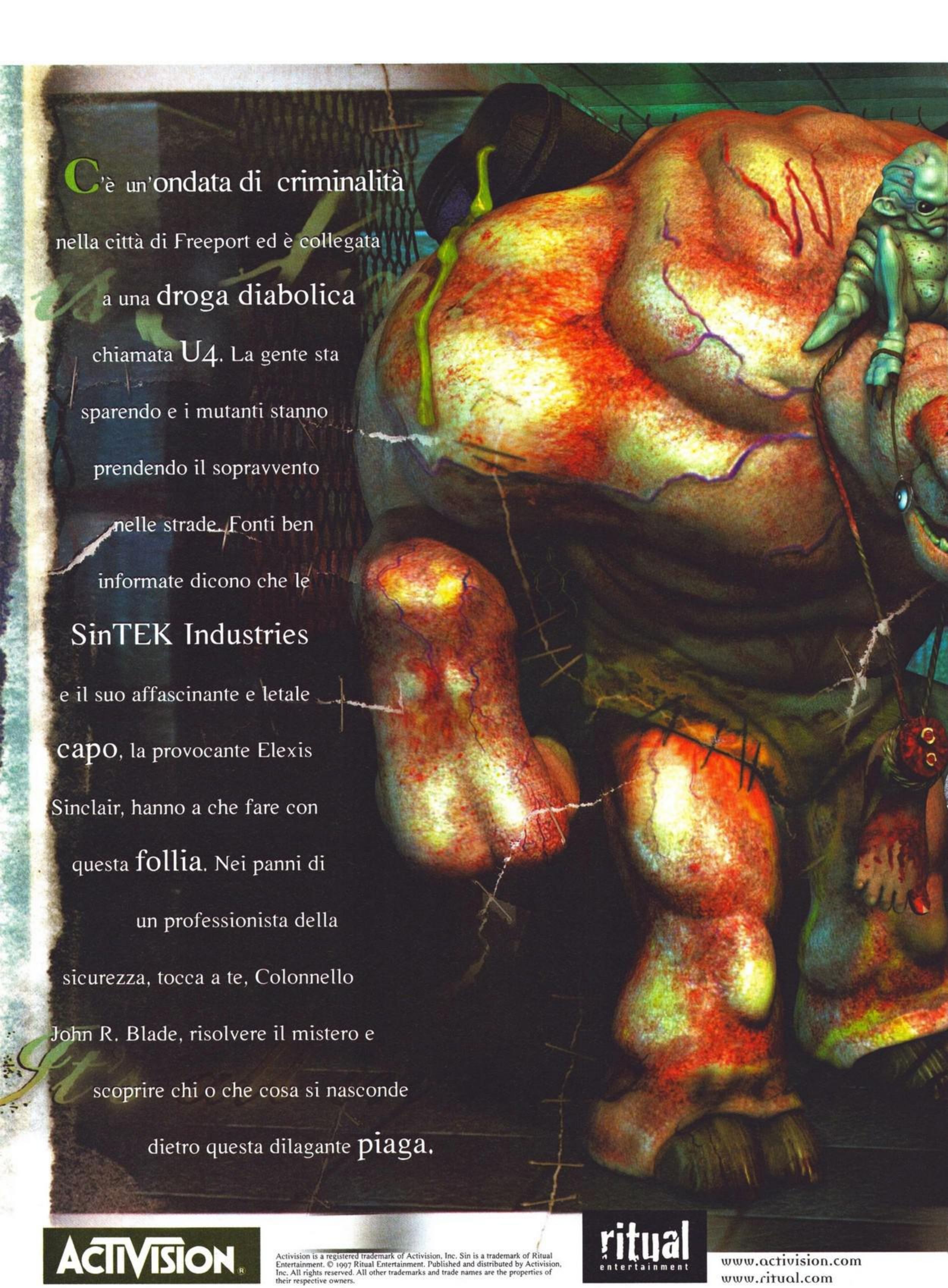
Il biennio 1985-1986 è stato davvero cruciale per l'intera industria dei videogiochi e per la Sega in particolare, visto che segnava la nascita degli ultimi giochi in 3D-bitmap, presto destinati a scomparire in favore dei poligoni (l'ultimo fu Space Harrier). Erano quelli, però, anche gli anni in cui iniziavano a fare la loro comparsa alcuni titoli impressionanti, per l'epoca, e iniziavano a diffondersi i cabinati idraulici dotati di force-feedback. Fu questo il caso di OutRun, il primo gioco di guida a includere le variazioni di pendenza della strada e il primo gioco di guida a essere dotato di un cabinato idraulico completo, che incorporava anche un impianto audio di tutto rispetto. Lo schema era quello classico dei checkpoint, ma era possibile di volta in volta scegliere da che parte andare per poi raggiungere uno dei cinque finali diversi. Out Run rimane ancora oggi giocabile e interessante, anche grazie all'emulatore System 16 (dal nome della scheda utilizzata) che, sonoro a parte, lo ripropone in tutta la sua freschezza.

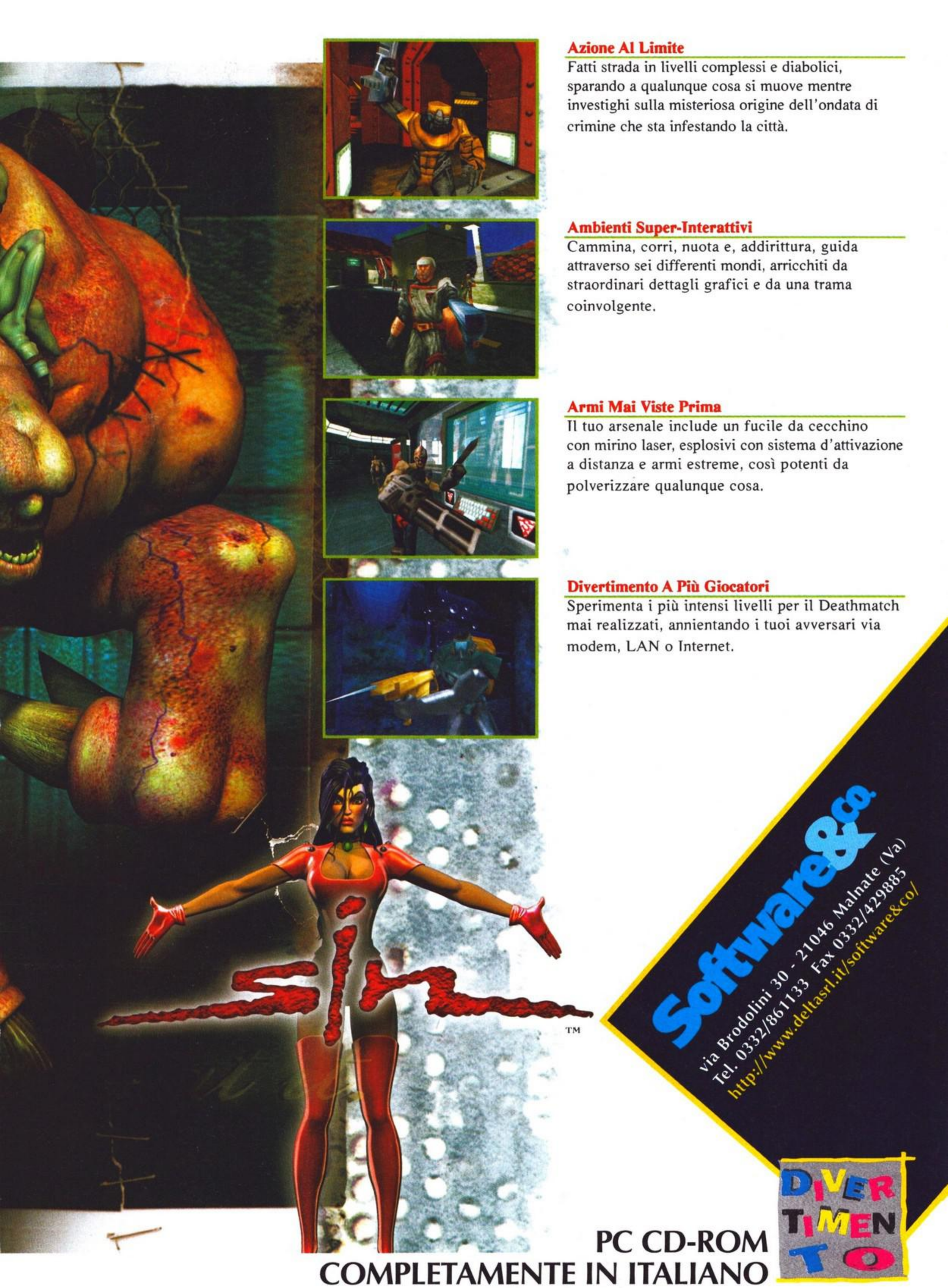
IPRODUTTORE: *Sega*
ANNO: *1985*
VERSIONE ORIGINALE: *Coin-op*
EMULATORE: *System-16*

R-TYPE

R-Type viene convenzionalmente indicata come il capostipite degli sparatutto, anche se in realtà lo schema di gioco degli shoot'em up è merito della Konami, con i suoi Nemesis e Salamander. La Irem ha comunque avuto il merito di prendere la giusta ispirazione e creare un gioco che resiste benissimo al passare del tempo, tanto da essere stato recentemente riproposto (assieme al seguito) anche su PlayStation. Le conversioni si sprecarono su praticamente tutti i sistemi home; la più attesa fu ovviamente quella per Amiga, molto ben riuscita, e la follia generale per questo titolo fu tale che una software house vide un proprio clone (l'infausto Katakis) ritirato dal mercato perché ritenuto troppo simile al capolavoro Irem. Il gioco fece sensazione soprattutto perché, per la prima volta, oltre alle classiche astronavi si combatteva contro mostri organici (l'intero secondo livello era una grande entità vivente). Imperdibile.

PRODUTTORE: *Irem*
ANNO: *1986*
VERSIONE ORIGINALE: *Coin-op*
EMULATORE: *Rage (Coin-op), U.A.E. (Amiga)*


C'è un'ondata di criminalità
nella città di Freeport ed è collegata
a una droga diabolica
chiamata U4. La gente sta
sparendo e i mutanti stanno
prendendo il sopravvento
nelle strade. Fonti ben
informate dicono che le
SinTEK Industries
e il suo affascinante e letale
capo, la provocante Elexis
Sinclair, hanno a che fare con
questa follia. Nei panni di
un professionista della
sicurezza, tocca a te, Colonnello
John R. Blade, risolvere il mistero e
scoprire chi o che cosa si nasconde
dietro questa dilagante piaga.
ACTIVISION®
Activision is a registered trademark of Activision, Inc. Sin is a trademark of Ritual Entertainment. © 1997 Ritual Entertainment. Published and distributed by Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
ritual
entertainment
www.activision.com
www.ritual.com


Azione Al Limite
Fatti strada in livelli complessi e diabolici, sparando a qualunque cosa si muove mentre investighi sulla misteriosa origine dell'ondata di crimine che sta infestando la città.
Ambienti Super-Interattivi
Cammina, corri, nuota e, addirittura, guida attraverso sei differenti mondi, arricchiti da straordinari dettagli grafici e da una trama coinvolgente.
Armi Mai Viste Prima
Il tuo arsenale include un fucile da cecchino con mirino laser, esplosivi con sistema d'attivazione a distanza e armi estreme, così potenti da polverizzare qualunque cosa.
Divertimento A Più Giocatori
Sperimenta i più intensi livelli per il Deathmatch mai realizzati, annientando i tuoi avversari via modem, LAN o Internet.
Silver
TM
Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/
DIVERTIMENTO
PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

COMBAT REMIX

Un nuovo gruppo chiamato Low-Level Productions e di cui ci giungono notizie dai soliti informatissimi siti web inglesi, ha annunciato la prossima realizzazione di COMBAT REMIX, coloratissimo e ben disegnato gioco di combattimento 2d che ricorda molto da vicino il mitico Street Fighter (le cui pessime conversioni su Amiga hanno sempre lasciato l'amaro in bocca). Le uniche notizie disponibili nel momento in cui scrivo sono la presenza di sei diversi combattenti, nonché di fondali animati e di grafica a 128 colori: per il resto gli autori hanno intenzione di mostrare un primo demo giocabile durante il Pianeta Amiga, quindi per maggiori informazioni vi rimando decisamente al mese prossimo.

IL RITORNO DEGLI ZOMBIES

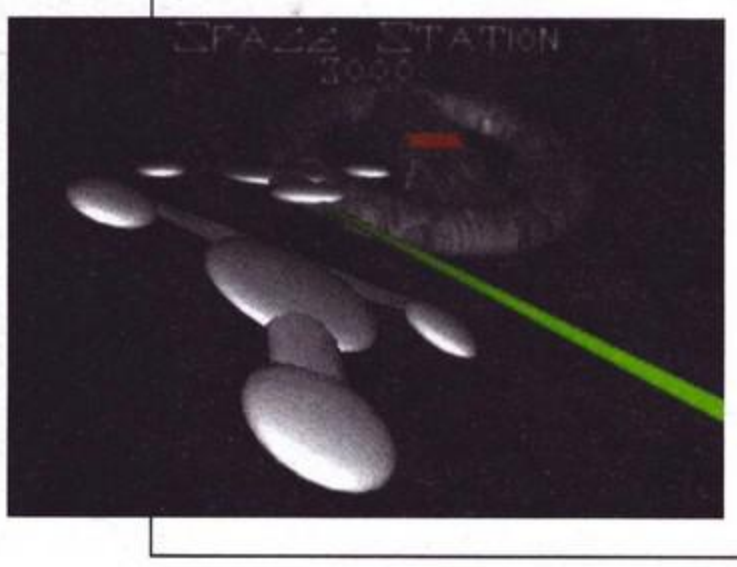
La Alpha Software è già nota nell'ambiente videoludico amighista per aver programmato quella gran ciofeca di Ultimate Gloom e per aver distrutto quanto di buono era stato fatto nei precedenti due episodi. I geni in questione, che stanno per ultimare GLOOM 3 - DIRECTOR'S CUT, hanno di recente rivelato alcune curiosità circa i loro prossimi progetti: THE DEAD WALK (di cui vedete due foto purtroppo scadenti) sarà un clone di Resident Evil 2 e sarà caratterizzato da personaggi poligonali e da veri ambienti 3D (il gioco girerà persino su 030/50, ma darà il meglio su 060 e schede grafiche); ZOMBIE MASSACRE sarà invece il seguito di Ultimate Gloom e conterrà un motore 3D tutto nuovo, 48 frame di animazione per ogni personaggio, 30 livelli inediti, nuova grafica, un'introduzione in FMV e musiche suonate direttamente da CD; infine TINY CAR RACING sarà un clone di Super Off Road con veduta isometrica e modalità multiplayer fino a 8 giocatori contemporaneamente che probabilmente girerà anche su Amiga ancora dotati di 020.

&C BULLETIN

Ormai non passa mese che non ci sia qualche nuovo clone di Command & Conquer da presentare e così ho pensato di dedicare a questi originalissimi giochi un box tutto loro, soprattutto per analizzare le motivazioni che inducono i vari team di sviluppo a realizzare un qualcosa che probabilmente verrà surclassato e demolito da NAPALM: mah, chi vivrà vedrà. In ogni caso questo mese è la volta di NETWOR e di EXPANSION. Il primo è programmato dagli Atomic Interactive, i quali sono alla ricerca di grafici (atomic-interactive@nwn.de) e di idee per portare avanti il progetto. Il secondo, di cui è già disponibile un demo su Aminet, è programmato dai RAMTronics Software e si distacca un po' di più da C&C per il fatto di essere giocato in tempo reale (quindi non basato sui turni)(ma guarda che nemmeno C&C è a turni NdTMB) e soprattutto in multitasking con un comodo sistema a finestre. Ma la notizia bomba di questo mese è senz'altro la disponibilità su Aminet o direttamente presso il sito dei clickBOOM, dell'eccezionale demo giocabile di NAPALM (v1.1), che permette di provare per 10 minuti quello che ormai si prenota per essere un capolavoro sotto ogni punto di vista: grafica eccezionale, scrolling dello schermo di gioco ed animazioni fluidissimi, sonoro digitalizzato di ottima qualità e, soprattutto, giocabilità da paura (lo trovate pure sul Silver Disk. NdTMB).

WIPEOUT 2097 E TOMB RAIDER 3 SU AMIGA: UTOPIA?

I Digital Images sono un gruppo di ragazzi molto ambiziosi che hanno deciso di contribuire alla rinascita dell'Amiga. Di certo il loro prossimo gioco, SPACE STATION 3000, non li aiuterà a entrare nella storia, trattandosi di un simulatore con grafica mediocre che ci permetterà di gestire una stazione spaziale e che girerà probabilmente anche su Amiga 500; tuttavia questi ragazzi stanno tentando di convincere la Psygnosis e la Eidos a cedere loro i diritti per la conversione, rispettivamente, di WIPEOUT 2097 e di TOMB RAIDER 3. Utopia? Sicuramente, però niente è impossibile se tutta la comunità amighista dovesse aiutarli sottoscrivendo una sorta di petizione. Nel frattempo stanno già lavorando a una serie di nuovi progetti di cui il primo, JET STREAM, è proprio un clone di WipeOut il cui motore 3D gira già decentemente su uno 030; DIGITAL SOCCER sarà invece il primo gioco di calcio 3D nella storia dell'Amiga (e I Play 3D Soccer della Simulmondo dove lo mettiamo? NdMax), con la possibilità di visualizzare il campo da diversi punti di vista e di creare le proprie squadre con un completo editor; infine DIGITAL FIGHTERS sarà a sua volta il primo picchiaduro 3D per il nostro sistema e avrà tutte le caratteristiche che contraddistinguono le produzioni PC e PSX. Gli autori hanno intenzione di supportare gli Amiga più potenti, dunque parallelamente alle versioni 68k vedranno la luce anche le versioni PPC di ognuno dei loro giochi.



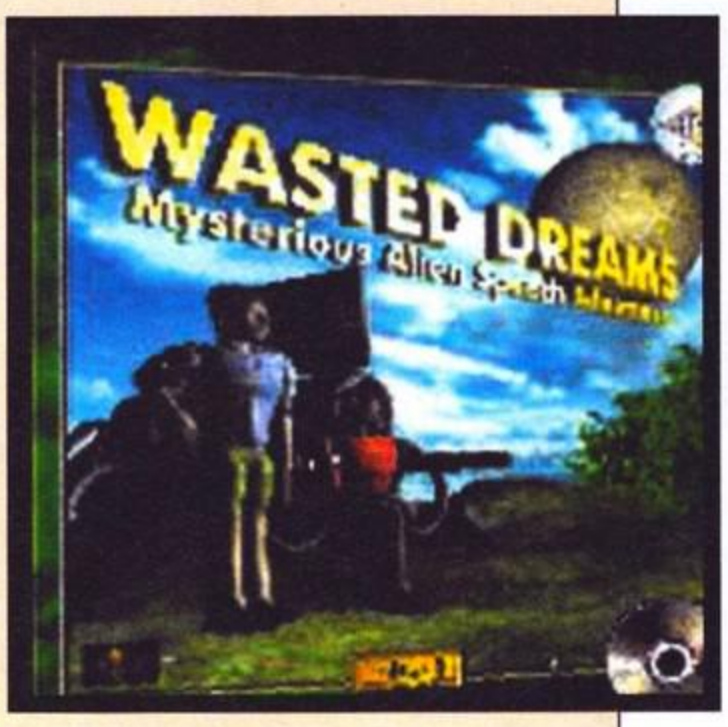
L'ESTREMO TRAVAGLIO

Un nuovo team di programmazione chiamato Dark Productions sta lavorando a quello che all'inizio doveva essere un semplice clone di Master of Orion, ma che poi col passare del tempo è diventato un gioco sempre più grande e importante in cui sarà possibile esplorare circa 100 stelle, ognuna delle quali avrà 6 pianeti con diverse atmosfere e dimensioni. EXOR - THE EXTREME ORDEAL è un gioco spaziale di strategia in tempo reale e permetterà, tra le altre cose, di personalizzare le astronavi, di spiare gi altri imperi e di negoziare e interagire con altri giocatori comandati dal computer. Da quanto mi è dato sapere, il programma dovrebbe funzionare su ogni Amiga AGA, ma non sarà pronto prima del 2000 (nella speranza che per quella data l'Amiga, almeno nella sua concezione classica, esista ancora).

BELLA VOI SONO IL MOSTRO

DI TUTTO UN PO'

Il mese di agosto è stato caratterizzato da una serie di brutte notizie che non hanno fatto altro che infierire su un mercato già demoralizzato dai continui fallimenti degli ultimi anni. Tanto per iniziare Tony Horgan ha annunciato l'inaspettata morte di CU AMIGA (il cui ultimissimo numero di sempre, quello di ottobre, è già in edicola da qualche settimana) a causa di problemi economici risolvibili solo dimezzando il numero delle pagine e licenziando parte dei collaboratori: tuttavia il buon Tony ha deciso di uscire di scena a testa alta e così ha preso la decisione estrema. A lui e a tutti i suoi collaboratori il nostro arrivederci. Per continuare con le brutte notizie, il 18 agosto Paul Carrington della Vulcan ha annunciato che i D.S.P. hanno abbandonato lo sviluppo di ALMAGICA SCIONS OF A FORGOTTEN WORLD e che i Black Flag hanno interrotto lo sviluppo della versione Amiga (ma non di quella PC) di CAVEMAN SPECIES, entrambi a causa della situazione economica del mercato Amiga. Fortuna che nel frattempo la stessa Vulcan Software ha rilasciato il demo giocabile di WASTED DREAMS e ha confermato la disponibilità a breve della versione finale, localizzata in 14 lingue e densa di parlato digitale (ben 300 mega di materiale) e di locazioni interamente disegnate a mano (ben 100). Anche Andrew Reed ci tiene a far sapere che la sua Crystal Software rilascerà a breve ben tre giochi: GILBERT GOODMATE, TANK GOBLINS e THE DARK MILENIA (screenshot e maggiori informazioni saranno disponibili a breve, quindi vi rimando al mese prossimo). I Marble Eyes stanno continuando a lavorare sul motore del loro GENETIC SPECIES per renderlo più potente, veloce e affidabile e hanno da poco rilasciato un patch che permette finalmente di giocare in alta risoluzione: in realtà si tratta di una "interpolazione bilineare" applicata alla normale risoluzione 320x240 che permette di ottenere uno schermo 640x480. Peccato che il risultato di tutto questo sia di una lentezza scoraggiante persino su un Amiga dotato di 68060 e scheda grafica. Dando un'occhiata al mercato tedesco, la APC&TCP ha annunciato la prossima disponibilità di due nuovi CD-ROM denominati GAMES ATTACK e THE BEST OF SCENE ARCHIVES #1 e ha rilasciato il demo giocabile di GUNBEE F-99, seguito di Amibee nonché clone del popolare Twin-bee per SNES di cui dovrei ricevere a giorni la versione finale da recensire sul numero di novembre. Per concludere, pare che la Raven Software stia per rilasciare nel pubblico dominio i sorgenti di HERETIC e di HEXEN, che ci auguriamo possano essere al più presto "portati" su Amiga un po' come è avvenuto per Doom, Descent e Abuse.



ANCORA URAGANI

Come al solito i ragazzi della Hurricane Software hanno preferito che io avessi loro notizie dalle riviste inglesi, quindi eccomi qui a parlare di VIRTUAL BALL FIGHTERS, una sorta di Tetris in cui ci troveremo a dover sistemare gruppi di tre palline colorate in modo da realizzare linee orizzontali, verticali e diagonali. Non mancheranno la modalità a due giocatori e i relativi bonus che permetteranno di modificare le proprie caratteristiche o quelle dell'avversario. Sarà presente il supporto per le schede grafiche e sonore (tramite AHI), come pure quello per il PPC: il minimo indispensabile per giocare sarà tuttavia un Amiga AGA dotato di 030.

TALES OF TAMAR

Questo il titolo di un interessantissimo gioco di ruolo a turni programmato dagli Eternity e basato sulle email: il nostro compito sarà quello di costruire un regno, farlo crescere, renderlo potente, difenderlo dagl attacchi degli avversari e, perché no, diventarne l'Imperatore. Per fare tutto questo dovremo costruire edifici, gestire un esercito, controllare il livello delle tasse e tanto altro ancora. Essendo il gioco basato sulla posta elettronica, è possibile giocare con infiniti avversari reali, dovendo però fare i conti con il tempo che inevitabilmente passa tra una mossa e l'altra: d'altronde il server deve aver il tempo di analizzare le mosse di tutti i giocatori e di rimandare una nuova email contenente le prossime mosse degli avversari. TALES OF TAMAR contiene un numero impressionante di caratteristiche originali e fa uso di grafica interamente disegnata a mano: il minimo indispensabile per farlo girare è uno 020 con 4 mega di ram, ma è previsto il supporto per i processori più potenti (tra cui anche il PPC) e per le schede grafiche. Il gioco dovrebbe essere disponibile a novembre nei formati Amiga e PC (compatibili tra di loro).

PUTTY SQUAD E' TORNATO!

Storia davvero infinita quella del platform della System 3 che sarebbe dovuto uscire, in versione AGA only, già nel 1994. Ricordo ancora che le riviste inglesi recensirono il gioco in anteprima e ne annunciarono la disponibilità nei negozi entro pochi giorni, ma da allora non si seppe più nulla se non voci sul fatto che la versione Amiga fosse stata definitivamente cancellata. Tra breve, grazie alla Alive Mediasoft, PUTTY SQUAD arriverà nelle nostre case per la gioia di chi aveva passato ore felici insieme al simpatico Putty. Nel frattempo è già disponibile un demo giocabile, mentre la Alive sta apportando le ultime modifiche al codice in modo da rendere il gioco perfettamente installabile su hard disk e compatibile con tutti i processori (030/040/060 e PPC).

END

Quando Internet metterà davvero il mondo nelle tue mani?

www.iol.it Adesso il mondo è davvero tuo. Grazie ad Italia Online, che ha reso Internet più veloce, più facile, più utile e più accessibile. **Un accesso più veloce.** Puoi collegarti alla Rete Nazionale di Italia Online, con oltre 70 punti di accesso ad alta velocità (fino a 56 Kbps) e l'esclusivo Roaming Internazionale che ti offre la possibilità di collegarti anche quando sei all'estero, da oltre 2200 nodi in 150 paesi. **Una navigazione più facile.** Con Italia Online puoi sfruttare i servizi più innovativi. ▶ Arianna, il Motore di Ricerca capace di trovare ogni singola informazione nel labirinto del World Wide Web (l'intero web italiano - oltre 2,7 milioni di pagine - è indicizzato in esclusiva da Arianna). ▶ Amico, il tuo Giornale Personale capace di consultare tutte le fonti di informazione italiane e di selezionare e aggiornare per te, in tempo reale, una rassegna stampa dedicata ai tuoi argomenti preferiti. ▶ Iolclub, il modo più semplice per entrare in contatto con 100 milioni di utenti in tutto il mondo tramite la Posta Elettronica, le Conferenze via Internet, i Forum, ecc. E in più, per qualsiasi domanda o problema, Italia Online è pronta ad aiutarti come preferisci: via e-mail, via fax, con il Numero Verde Iol o le linee telefoniche dell'Assistenza Tecnica. **Un servizio più utile.** Solo Italia Online ti mette a disposizione ▶ Cybermercato, il colossale Centro Commerciale italiano su Internet, con oltre 20.000 prodotti di marca, che puoi ordinare online dal tuo PC, pagando con carta di credito su server sicuro e ricevendo direttamente a casa il tuo acquisto. **Un prezzo più accessibile.** Dai un'occhiata alle offerte IOL e scoprirai che non c'è modo più vantaggioso per entrare nel mondo di Internet. Subito e dalla porta principale: la porta di Italia Online.

OFFERTA	DURATA	PREZZO *
FULL 60	abbonamento 60 gg.	L. 42.000
FULL 365	abbonamento 365 gg.	L. 209.000
IOL ISDN	120 ore	L. 149.000

* iva esclusa

Per informazioni sui servizi e su come abbonarti, chiama subito Numero Verde 167-266198

INFOSTRADA Italia Online utilizza la rete di telecomunicazioni di Infostrada.

Missione Internet.

UVW ultra violent worlds

Nel 2305 la Terra aveva finalmente raggiunto una nuova fase di pace e prosperità, ma all'alba del 21 febbraio la situazione precipitò di nuovo...

E infatti la pace fu di nuovo interrotta allorquando i Zarnaxiani, una misteriosa razza nomade, invase il nostro pianeta con un'improvvisa esplosione di violenza e di crudeltà. In un'ora la nostra colonia su Marte fu schiacciata dalle forze Zarnaxiane, mentre la stazione spaziale orbitante intorno alla terra, denominata Alphastation, bruciata dal laser nemico e fatta esplodere diventando pura e semplice polvere spaziale. L'attacco finale era ormai pronto e così veri e propri sciami di astronavi nemiche si dirissero verso le più importanti città terrestri distruggendo ogni forma di vita. Gran parte del pianeta non fu colpito dall'attacco, ma solo fino al momento in cui i raggi delle navi nemiche più grandi non spinsero la luna verso la Terra: fu allora che l'aria diventò scura e densa di polvere derivante dall'impatto (e mi vuoi far credere che è rimasto qualcosa dopo lo scontro? NdTMB). Ormai non esistono più mezzi di difesa in grado di sconfiggere le forze nemiche e c'è solo una minima speranza riposta in quei pochi sopravvissuti umani ai quali i Zarnaxiani continuano a dare la caccia. Uno di quei sopravvissuti, manco a dirlo, sarà il protagonista un'astronave, i quattro lunghissimi livelli di gioco al fine di liberare la Terra e la colonia di Marte. Ultra Violent Worlds è il primo gioco multipiattaforma in assoluto le cui due versioni disponibili (Amiga e PC) siano contenute sullo stesso CD. Nello stesso disco argentato trovano posto anche undici tracce audio che rappresentano un regalo extra per chi compra la versione originale del gioco: peccato solo che si tratti, nella maggior parte dei casi, di musica senza grosse pretese che già dopo pochissimi minuti d'ascolto diventa abbastanza noiosa.

Dopo una breve presentazione (consistente in una serie di schermate statiche che narrano la storia del gioco), è possibile scegliere se affrontare i Zarnaxiani da soli o insieme a un secondo giocatore per poi entrare subito nel vivo dell'azione all'interno del primo di quattro lunghissimi livelli a scorrimento verticale (con la possibilità di spostarsi anche in senso orizzontale, dato che i livelli sono molto più largi dello schermo e permettono dunque una più ampia esplorazione dei paesaggi).

Le sequenze di gioco sono abbastanza frenetiche e la grafica (sia quella dei paesaggi, sia quella delle varie navi spaziali) è davvero ben disegnata con i suoi 256 colori, mentre i fondali sono animati e presentano ben 3 piani di scrolling in parallasse. Le esplosioni sono rese perfettamente sia come grafica che come sonoro e gli "oggetti non identificati" che incontreremo sulla nostra strada occupano a volte gran parte dello schermo, risultando molto difficili da abbattere. Insomma, salvare l'umanità non sarà per niente un'impresa facile: fortuna che attraverso il collaudato sistema dei crediti sarà possibile rinforzare la propria astronave dotandola dei sistemi bellici più avanzati (basta pagare).

Massimo "MAXIME" Marino

Nell'ultimo livello cercheremo di liberare la nostra colonia di Marte: da notare l'accuratezza grafica del suolo marziano.

Le esplosioni sono una delle note più positive dell'intera realizzazione.

Il secondo livello in tutto il suo splendore. In questo caso ho potenziato la mia astronave durante lo "shopping" di fine livello.

I programmatori si sono spremuti non poco per inventare astronavi nemiche sempre diverse quanto ottimamente disegnate e animate.

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

La Vorlon Software ha deciso di pubblicare e distribuire autonomamente il proprio gioco, dunque se siete intenzionati ad acquistarne una copia al prezzo di 43.500 lire (comprese le spese di spedizione), è necessario contattare l'indirizzo email amiga@vorlonsoftware.com oppure quello tradizionale: Vorlon Software - 133-135 Alexander St. - Crows Nest NSW 2065 - Australia. Il pagamento può avvenire tramite carta di credito o vaglia internazionale.

A1200

Dato che la versione PC di questo gioco non sarà mai recensita su TGM, permettetemi di mettere in evidenza le (poche) differenze tra quella Amiga e quella Intel: a parte il fatto che la prima occupa meno di 4 mega e la seconda ne occupa quasi 160, fondamentalmente il gioco è lo stesso sia come numero di livelli, sia come musica e grafica (cambia leggermente il design della barra sinistra che indica i punti e le altre informazioni), mentre le uniche vere differenze sono il logo della Vorlon Software e la presentazione (che nella versione Amiga sono semplici immagini statiche, mentre nella versione PC sono entrambi animati, anche se con una qualità davvero molto bassa per quello che è lo standard dei giochi PC odierni), oltre al diverso numero di fps (fino a 25 su un Amiga 1200 e fino a 60 su un Pentium 90 o superiore). La grafica dei fondali è ottimamente realizzata e le astronavi nemiche sono sufficientemente grandi e varie (ed è una goduria assistere alla loro esplosione); il sonoro è più che accettabile (eccezion fatta per il brano che accompagna la presentazione); la giocabilità è buona anche se a volte risente di un codice programmato non proprio alla perfezione, mentre la longevità è garantita da quattro livelli abbastanza lunghi e difficili da completare. Nonostante le belle parole spese fino ad ora, il gioco non merita secondo me più del voto ottenuto, dato che in fin dei conti non c'è NULLA di originale e NULLA di più di quanto esista già in commercio fino ad ora (e comunque Xenon 2 continua a rullare! NdTMB).

HARDWARE

UVW è distribuito su un CD contenente entrambe le versioni Amiga e PC. Nel primo caso è sufficiente un Amiga AGA con 2 mega di memoria chip e 2 mega di memoria fast (vi consiglio di caricare il gioco dopo aver fatto il boot senza startup-sequence e dopo aver eseguito il SetPatch), mentre nel secondo caso è sufficiente un Pentium 90 con 8 mega di ram ed una scheda sonora SoundBlaster o compatibile.

END

DELPI

Il successo della missione è tutto nelle tue mani!

"CRATE"

In inglese "crate" vuol dire "cassa". In italiano, invece, significa che non hai tempo da perdere se vuoi sfruttare questa incredibile occasione: **Strike Fighter Throttle (da solo costa £. 279.000) e SFS Flight Controller (£. 69.900)** insieme in una originalissima cassa in vero legno, a sole **£. 309.000!**

SFS Flight Controller è il nuovissimo joystick, la versione più evoluta della serie F15. Ultramoderno, performante come nessun altro, esalta al meglio le tue qualità di pilota. Strike Fighter Throttle è il suo complemento ideale. Semplicissima da usare, estremamente versatile, questa barra di comando esegue qualsiasi tipo di operazione con un realismo tale che ti sembrerà di essere veramente in mezzo alle nuvole!

Ma attenzione: l'offerta Leader è già decollata, quindi fiondati dal tuo negoziante e prendila al volo!

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: PC IBM compatibile.

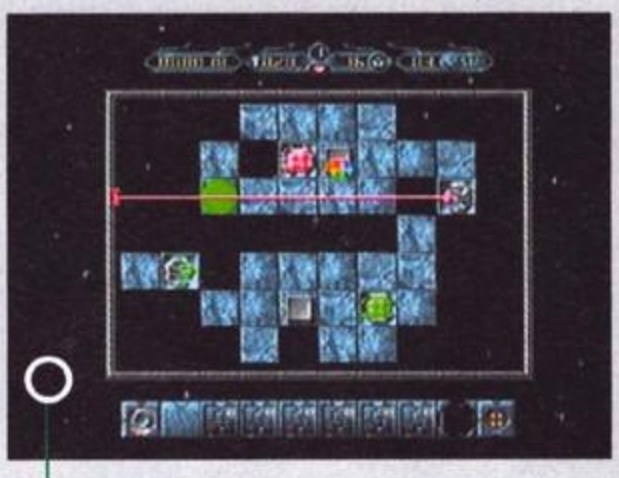
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

www.leaderspa.it

Qualità Interattiva.

1997

beambender



Nemmeno un Gameboy avrebbe potuto fare peggio...

L'Verkosoft questa volta ci presenta un originale puzzle-game già realizzato nel 1997 dai ragazzi della Blue Lemon Studio e già disponibile anche in versione PC, probabilmente con qualche livello in più e con una grafica sicuramente superiore ai banali oggetti e ai semplicissimi fondali che mi è capitato di vedere in questa versione. Dopo aver inserito il dischetto nel drive, il menù davanti al quale ci troveremo ci permetterà di selezionare il tipo di gioco (uno o due giocatori), il tipo di controllo (mouse o joystick), il tipo di sonoro (musica o effetti) ed il livello da cui iniziare (mediante l'inserimento dell'apposito codice ottenuto completando ogni puzzle). Una volta iniziato il gioco, ci troveremo di fronte ad una sorta di piattaforma composta da varie caselle quadrate ed il nostro scopo sarà quello di dirigere i raggi laser sparati da cannoni di un determinato colore verso le uscite del medesimo colore: per fare questo avremo a disposizione degli specchi angolari (in grado di deviare i raggi laser di 90 gradi) e dei convertitori (in grado di cambiare il colore del raggio). In pratica, se ricordate il vecchio Pipeline, si tratterà di costruire una strada che conduca il raggio all'uscita. Ci saranno tantissimi altri oggetti con cui interagire (che potranno o meno facilitarci la vita) e di tanto in tanto appariranno sullo schermo delle simpatiche faccine che sarà nostro compito fermare con un click, altrimenti non ci penseranno due volte a fare danni sulla nostra piattaforma. Ovviamente si tratta di un gioco a tempo, quindi vi consiglio di usare parecchio il tasto della pausa, in modo tale da poter pensare alla soluzione ottimale con tutta la calma di questo mondo. Sicuramente vi avrò incasinato il cervello, ma vi assicuro che il gioco è molto più intuitivo di quanto possa sembrare (ho finito i primi livelli senza nemmeno leggere il completo manuale presente nella scatola di gioco). La grafica ed il sonoro del gioco sono davvero scarsi, ma l'importante è che il prodotto risulta abbastanza giocabile e divertente, garantendo una sufficiente longevità grazie ad un alto numero di livelli (tutti richiamabili tramite password). Beambender risiede su un solo dischetto, è installabile su hard disk (semplicemente trascinando la directory di gioco sul disco fisso) e funziona su tutti gli Amiga dotati di almeno mezzo mega di memoria (mamma miaaa).

Beh, magari gira bene anche sotto UAE (misera consolazione).

MAXIME

Mentre si susseguono con insistenza sempre maggiore le voci circa la prossima realizzazione di Flyin' High 2, i ragazzoni tedeschi della PURE Design hanno rilasciato altri due data disk che contribuiscono ad aumentare la longevità del loro primo titolo, già di per sé elevatissima. Anche all'interno di questi due floppy è stato inserito il patch 1.05 (nel caso in cui non si posseggano i primi due data disk rilasciati nel novembre scorso) che risolve tutti i problemi presenti nel gioco originario (la macchina ora risponde meglio ai comandi e la difficoltà degli avversari è finalmente selezionabile) e, dopo i dieci nuovi tracciati aventi per tema il paesaggio spaziale (SPACE) e quello vulcanico (LAVA), adesso è la volta dei tracciati americani (USA) e di quelli notturni (NIGHT). I cinque circuiti americani ricordano molto da vicino il Far West con i loro fondali rocciosi, i villaggi in legno, i cactus, le tipiche carovane e i recinti col bestiame, mentre dal punto di vista simulativo la nostra macchina balla e sbanda in modo realistico allorquando si trova a transitare sulla terra e sulle pietre. I cinque tracciati notturni sono invece caratterizzati da alberi spogli e da paesaggi cupi e spettrali, mentre i fondali sono nebbiosi e gli oggetti presenti sulla pista richiamano a immagini di morte. In entrambi i casi la grafica è ottimamente realizzata (sia per quanto riguarda le texture, sia per quanto riguarda gli oggetti) e le musiche sono sempre adatte all'atmosfera creata dalla grafica stessa. Per il resto il motore 3d che muove tutto non è stato migliorato in alcuna maniera, quindi Flyin' High continua a dare il suo meglio in 1x1 pixel solo ed esclusivamente in presenza di un 68060, benché attraverso la modifica della configurazione sia possibile giocare senza alcun rallentamento anche su 68030. Flyin' High Data Disk 2 è distribuito su due floppy e deve essere necessariamente installato nella stessa directory dove risiede la prima versione del gioco.

Non so perché, ma mi torna in mente Buggy Boy...

Pare che questo livello si sia ispirato a certe gesta di Maxime...

END

XENIA
EDIZIONI
PRESENTA

PHOTOSHOP IN 8 ORE

Programmare in HTML & JAVA

Professione GRAFICO

Consigli per giocare e vincere al:
Lotto, Superenalotto - Totogol & Totocalcio

XENIA EDUCATIONAL

Corsi autodidattici con obiettivi specifici. I tuoi.

http://www.xenia.it/digitaly/index.htm

TEL: 02-878511 oppure 0338-4538119

Questi sono i grandi nomi del software cd-rom:

e questo è l'unico nome che li distribuisce tutti:

SWEETWARE DISTRIBUISCE TUTTI I GRANDI NOMI ITALIANI DEL SOFTWARE SU CD-ROM. ED IMPORTA I MIGLIORI TITOLI INTERNAZIONALI. CIÒ LA RENDE L'UNICO DISTRIBUTORE IN GRADO DI OFFRIRE ASSOLUTAMENTE TUTTO CIÒ CHE CONTA NEL PANORAMA DEL SOFTWARE CONSUMER. ED A **PREZZI ASSOLUTAMENTE IDENTICI** A QUELLI DEI PRODUTTORI.

PER LA CLIENTELA, QUESTO SIGNIFICA UN FORNITORE UNICO, ORDINI UNICI PER PRODOTTI DI DIVERSE TIPOLOGIE, BOLLE E FATTURE UNICHE. IN ALTRE PAROLE, UN **CONSIDEREVOLE RISPARMIO** IN TERMINI SIA DI DENARO CHE DI TEMPO. ED INFINE UN ASSAI PIÙ FACILE RAGGIUNGIMENTO DI VOLUMI DI LAVORO CHE CONSENTONO CONDIZIONI COMMERCIALI PARTICOLARMENTE FAVOREVOLI.

I 16 ANNI DI ESPERIENZA NELLA DISTRIBUZIONE DI SOFTWARE CI HANNO INSEGNATO MOLTO. PERCIÒ, ANZICHÉ PROPINARE PROCEDURE TANTO ELABORATE QUANTO DI DUBBIA UTILITÀ, NOI OFFRIAMO SEMPLICEMENTE UN MODO DI LAVORARE ESTREMAMENTE VELOCE, UNA STRUTTURA STRAORDINARIAMENTE SNELLA ED UNA DISPONIBILITÀ AL DIALOGO ASSOLUTAMENTE TOTALE. SICCHÉ, QUALE CHE SIANO I DESIDERI, LE PROPOSTE, LE NECESSITÀ O I PROBLEMI DEI NOSTRI CLIENTI, ESSI TROVERANNO SEMPRE UN INTERLOCUTORE CON CUI PARLARE, DISCUTERE E SOPRATTUTTO DECIDERE. SUBITO ED AL DI FUORI DI OGNI SCIOCCO SCHEMA CONVENZIONALE. **SENZA VINCOLI DI CONTRATTI E SENZA OBBLIGHI DI SOMMINISTRAZIONI FORZATE.**

CHI HA LAVORATO CON NOI SA ESATTAMENTE QUANTO CIÒ SIGNIFICHI. CI AUGURIAMO CHE ANCHE VOI VORRETE SCOPRIRLO. E NATURALMENTE, APPREZZARLO.

(SWEETWARE DISTRIBUISCE ESCLUSIVAMENTE AI SIGNORI RIVENDITORI)

Sweetware srl - Via San Simpliciano 5 - 20121 Milano
Tel. (02) 8056983 (5 linee r.a.) - Fax (02) 8056975
Internet: www4.iol.it/sweetware - e-mail: sweetware@iol.it

TiG'98 th3 italian gathering

"Ciao mamma, vado al TIG: ci vediamo lunedì." Dov'è che vai? "Al TIG: è un party della scena" Party?!? Scena?!? "Sì, è un raduno nazionale di tutti noi programmatori, grafici e musicisti di produzioni multimediali" Ah, ho capito: vai a rincoglionirti per tre giorni davanti al computer insieme ad altri esaltati come te (Mamma di Maxime rulez! NdTMB)...

THE ITALIAN GATHERING 98

Dicuramente questa è una situazione che avrete vissuto almeno una volta nella vita e in effetti non si può pretendere che i genitori capiscano il significato di questo vero e proprio fenomeno di aggregazione sociale che contraddistingue ormai la maggior parte degli utenti amighisti e pc-isti, i quali in qualche maniera hanno deciso di sfidarsi a colpi di codice, grafica e musica. E se non lo capiscono i nostri genitori, figuriamoci quanto potrebbero capire i mass media, puntualmente assenti in manifestazioni di questo genere se non per buttare giù quattro righe ribadendo l'ormai vecchia e consolidata convinzione che i giovani moderni sono tutti "hackers" e che internet serve solo per scaricare immagini porno e per contattare associazioni di pedofili che possano fornirci un bimbo indifeso da maltrattare (anche peggio, ma non mi sembra il caso di approfondire... NdTMB).

Polemiche a parte, il TIG (The Italian Gathering) di quest'anno si è svolto tra l'11 ed il 13 settembre 1998 presso le tre sale ricavate all'interno delle tribune del Teatro D'Annunzio di Pescara e, benché non siano di certo mancati i soliti problemi organizzativi (stavolta ben più gravi del previsto, dato che a quanto pare il Presidente dell'Ente Manifestazioni Pescaresi aveva tentato di bloccare il party meno di 24 ore prima del suo inizio, dimenticando la disponibilità già data in precendeza e dimenticando che ormai tutto era già stato predisposto e i partecipanti erano già in viaggio verso la ridente località balneare abruzzese) che hanno costretto a trovare qualche compromesso di troppo (fare i propri bisogni in un bagno senza luce né aria non è un'esperienza che vi auguro), l'intera manifestazione si è svolta nel miglior modo possibile e ha accolto più di 300 persone tra partecipanti, visitatori e semplici curiosi.

Anche quest'anno l'ingresso è stato completamente gratuito, nonostante l'organizzazione abbia offerto premi per un valore superiore ai 3 milioni di lire (PlayStation, hard disk, schede grafiche, modem, zip drive, moduli simm e magliette ufficiali del TIG) e nonostante ci fosse una linea internet dedicata in grado di tenere collegati in rete i 50 computer presenti, mentre l'assistenza tecnica e la soddisfazione di ogni minima necessità sono state garantite 72 ore su 72 dai ragazzi dello staff (a tal proposito si ringraziano il mitico Cerin0, il più attivo di tutti, ma anche Metal Designer, Horobi, Fra, Xenon, O2, Jaromil, Cliff, Smilzo, Filtro, Franko21, Zok, Rubik, Pivy, Merc, Daniele, DjBatman e Nezmar).

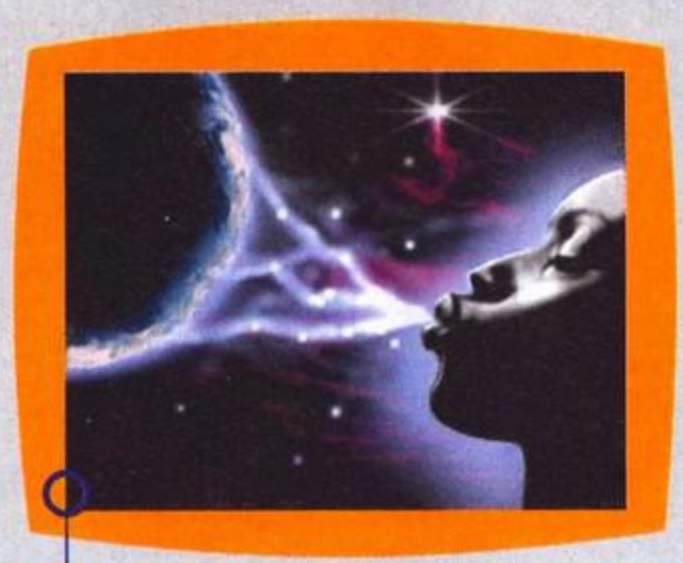
Ma passiamo alla cronaca vera e propria del party, che si è aperto ufficialmente alle ore 10 di venerdì 11 settembre con l'arrivo del primo scener in assoluto: Phoenix/Genesis accompagnato dal padre (con la giustificazione firmata, peraltro). Di lì a poco sono arrivati tantissimi altri ragazzi con i loro computer al seguito, e tutti hanno trovato il loro bel tavolino con relativa sedia, la loro bella ciabatta elettrica e la loro bella linea dedicata per il collegamento a internet. Tra entusiasmanti sfide a Quake 2 e pazzi karaoke al ritmo delle sigle dei vecchi cartoni animati (rigorosamente in formato mp3), alle ore 23 si è tentato di dare inizio alle competizioni ma, un po' a causa delle condizioni atmosferiche e un po' per colpa degli effetti del solito buon vino abruzzese, si è deciso di andare a nanna rimandando tutto al giorno successivo.

Dopo una sana dormita (chi sulle sedie, chi per terra nei sacchi a pelo, chi sul computer ancora acceso), la giornata di sabato si è aperta con uno Psyko più fuori di testa che mai che si aggirava per i tavoli chiedendosi come mai fosse sporco di sabbia e vomito (interessante.. NdTMB) e come mai non ricordasse nulla della serata precedente (io un'idea ce l'avrei). Per il resto tutti si sono messi al lavoro per ultimare le proprie produzioni e si è svolta anche la Composita, ossia una gara di composizione live di moduli musicali. Nel frattempo il Teatro D'Annunzio si è riempito e la musica ad alto volume diffusa dai numerosissimi Amiga e PC presenti ha richiamato gente anche dal vicino lungomare, dato che le condizioni metereologiche ormai autunnali non permettevano certo di fare il bagno. Alle ore 22, finalmente, è iniziata la proiezione delle produzioni in gara (sul muro di una delle tre sale, visto che lo schermo gigante giaceva, inutilizzabile, sotto la pioggia battente), preceduta solo dalla spettacolare animazione (realizzata da O2) che mostrava un Amiga e un PC in volo l'uno contro l'altro e che,

Lo staff del TIG immortalato dall'abile scatto di Alex Cupaiolo, fotografo ufficiale della manifestazione. Quello in piedi a sinistra sono io, mentre il biondo tinto in basso a destra è il Cerin0, quello che davvero si è fatto "un mazzo tanto" per la riuscita della manifestazione.

Uno dei momenti più seguiti di NEO, la demo Amiga vincitrice.

Questa è solo una delle tre sale nelle quali si è svolto il TIG98: quello di spalle col cappellino è un concentratissimo Fby che si appresta a vincere, anche quest'anno, un po' di hardware per il suo PC.



L'immagine vincitrice della "gfx compo", in tutto il suo splendore.

scontrandosi, generavano il logo "The Italian Gathering '98": da notare che le varie competizioni (composita, moduli 4 canali, grafica, moduli multicanale, intro Amiga, demo Amiga, intro PC e demo PC), abilmente presentate dalla collaudata coppia di farlocchi Pippo "Metal Designer" Baudo e Milly "Maxime" Carlucci, hanno avuto termine alle 5 di mattina!!!
La giornata di domenica è stata dedicata al divertimento più puro (oltre che al recupero delle ore di sonno perdute), dato che le competizioni erano ormai terminate e ci si poteva finalmente rilassare: non è mancato nemmeno l'ormai mitico carrello della spesa, gentilmente offerto dal vicino supermercato "Tigre" previo deposito delle apposite 500 lire. Chi giocava a pallavolo in spiaggia, chi si innamorava delle ragazze del luogo, chi si esaltava davanti al televisore nel vedere la mitica impresa di Schumacher e chi, infine, continuava da tre giorni a "chattare" in IRC con persone che in realtà erano collegate da un PC a fianco.
Nel pomeriggio, dopo un attento conteggio dei voti espressi da tutti i presenti, hanno avuto luogo le tanto attese premiazioni: la curiosissima quanto spettacolare 512 bytes (!!!) compo è stata vinta da NAO; il best italian scener di quest'anno è stato meritatamente eletto, nonostante le sballatissime nominations proposte da quel pazzo di Metal Designer, il mitico Froyd; la demo Amiga vincitrice è stata NEO dei Darkage, produzione densa di effetti tra cui linear filtering, voxel-tunnel con fonti di luce, paesaggi 3d deformanti e poligoni abilmente programmati da Modem, Dip e Washburn; la intro Amiga, guarda caso, è stata vinta da un'altra produzione ad opera dei tre coders di cui sopra, ed esattamente DISCO 2000 dei Darkage, che a dire la verità non ha introdotto nulla di nuovo oltre ai soliti effetti 3d ormai presenti in quantità industriale in qualsiasi intro esistente; la demo PC è stata letteralmente dominata dalla vera perla di questo party, DUAL SOUL dei JapoTek, produzione applauditissima da tutti e realizzata grazie a un potentissimo motore in grado di disegnare e muovere una quantità enorme di grafica ed effetti 2d e 3d di altissimo livello (luci colorate degne della 3dfx, filtri in tempo reale tipo emboss e blur, oggetti in alpha blending, motion blur ad intensità variabile, bump mapping e texture corrette prospetticamente, bump truecolor multiluce con sfondo animato, luci volumetriche e sprites trasparenti a posizionamento tridimensionale): massimo rispetto a Feymour, Pellicu$, AsYntote, CuTnPaste, PennyWise e Hellbender; l'intro PC vincitrice è stata per forza di cose (dato che era l'unica a partecipare) DELVE INTO MY MIND dei Ram Jam, ma non chiedetemi com'era perché in quel momento dormivo (e ci dovrebbe essere un'apposita foto a dimostrazione delle mie affermazioni); meritatissima vincitrice della categoria Gfx (anche se per un solo punto di vantaggio su Pathos di Synthetic Brush) è stata l'immagine EARTH BREATH del mitico Rio, mentre la Composita Live è stata dominata da Dixan e Nabo con il loro brano TECHNO MAR ROSSO; infine il modulo a 4 canali più votato è stato SAMBING di Fby (simpatica samba che ricorda molto da vicino la sigla del "Seven Show" che va in onda su Italia 7) e i moduli multichannel preferiti dal pubblico sono stati, a pari merito, JUST A LITTLE LOVE di Lorys e APACHE del solito mitico Fby.
Vorrei precisare che nonostante durante l'ascolto di tutti i moduli non sia mai stato mostrato il nome del compositore, Fby ha vinto le categorie 4 canali e multichannel (quest'ultima a pari merito) e si è classificato secondo alla Composita, a dimostrazione del fatto che il buon Fabio non viene votato semplicemente sulla fiducia (come scherzosamente asserito da TMB l'anno scorso); inoltre, è sicuramente da segnalare 0-Trunk, la prima demo in assoluto dei .day .zero .deflection, che si è classificata seconda tra le demo PC in gara, strappando gli applausi del pubblico con la loro barchetta di carta che lasciava la scia su una pozza d'acqua assolutamente perfetta.
A livello statistico si è registrata una presenza di Amiga superiore alle più rosee aspettative, oltre alla presenza di moltissimi PC con Linux installato a testimonianza del fatto che anche gli utenti del picchio iniziano ad avere le tasche piene di Bill Gates e dei suoi piani di dominare il mondo: e in effetti c'è da dire che il PC, in presenza di un sistema operativo serio, è davvero una bella macchina (ma mai quanto un Amiga con LinuxPPC) (ma quand'é che si decideranno a fare un bel CD con tutto l'Apus completo? NdTMB).
Il party si è praticamente concluso, a notte fonda, col concerto dei KillGates (mitico gruppo pescarese che fa musica con due Amiga 1200 e un basso) e con l'esaurimento di tutte le scorte etiliche pazientemente accumulate dal buon Surfin' mediante la raccolta di 5000 lire a testa nei giorni precedenti: peccato solo che verso l'una sia stata chiamata la polizia. A questo punto non mi resta che darvi l'appuntamento al TIG99, nella speranza che gli eventuali problemi burocratici vengano fuori parecchio prima dell'inizio del party (e che qualcuno non finisca fuori strada, vero Maxime? NdTMB).

Massimo "MAXIME" Marino.

Nonostante sia stata proiettata verso le quattro del mattino, Dual Soul dei JapoTek è stata la demo più ammirata ad applaudita.

Ok, lo ammetto: mi sono addormentato durante la proiezione dell'unica intro PC in gara, guarda caso quella dei Ram Jam...

Tutti quei sacchi sbalanzati là in fondo sono solo alcuni degli assonnati partecipanti al TIG98, fotografati all'alba di domenica...

Anche se la foto non rende affatto la perfezione e l'alta spettacolarità dell'effetto, ecco a voi un'immagine tratta da 0-Trunk, la prima demo dei .day .zer0 .deflection.

Benché sia notte fonda e benché la stanchezza e il sonno accumulati abbiano raggiunto il livello di guardia, le proiezioni delle produzioni in gara sono seguite da un buon numero di spettatori.

Eccoci qua per il Talent Art di ottobre.... L'estate è oramai finita da un pezzo, ma il caldo non accenna a diminuire e il "rinfresco dello schermo" (come disse un giorno un uomo che evito di citare per ragioni di sicurezza personale) non è purtroppo un rinfresco che mi porta giovamento (non fateci caso, il buon Manuele mi ha spedito il TArt in pieno agosto, convinto che noi lavorassimo pure durante il mese in questione. Il caldo non gli ha fatto proprio bene... NdTMB). Da quel che mi avete mandato, sembra che abbiate utilizzato il periodo estivo per mettervi sotto coi "programmi tipo 3dstudio" (ehm) nell'intento di realizzare ricche composizioni da spedire al sottoscritto, che esiste appositamente. Ma prima di passare al vostro materiale, vorrei parlarvi di alcune voci maligne circolate su questa rubrica. Ho sentito qualcuno dire "seee, il Talent Art è quella rubrica in cui vanno tutti i dilettanti, hai visto che roba?" Beh, signori super professionisti (che in quanto tali non abisognerebbero certo di un talent scout/art di alcun tipo), visto che siete molto bravi, fate un salto quassù; male che vada, farete una figura cento volte migliore rispetto al "resto" (ben detto! NdTMB).

Ma vediamo di parlare in maniera approfondita di alcune delle opere da voi inviate. Iniziamo con Fontanesi Marco che ci scrive da Modena, e ci manda alcune immagini realizzate con Lightwave3D. Tra le immagini da te realizzate, ho deciso di parlare di quella che, a mio avviso, è "uscita meglio": mi riferisco a "La stanza dei giochi" (FOTO 1), che ritrae appunto una cameretta con mobilio di vario genere, un Mac G2 (G3, ignorante! Si vede che hai un PC... NdTMB) e una Playstation su cui, per così dire, gira F1 della Psygnosis (la prima edizione, immagino, poiché nella foto al nome "Schumacher" non si abbina il rosso Ferrari). Per ciò che concerne un commento puramente tecnico, il modello della Playstation è abbastanza spigoloso, così com'è ricorda più la prima versione del 3DO Panasonic tutta ricolorata, poi un'altra cosa è appunto la tinta con la quale l'hai rivestita; la Playstation non è così chiara (almeno quella europea, mentre quella orientale è bianchissima), ma è pregevole l'effetto glow che hai applicato sui led sparsi un po' ovunque nella scena. Un altro difetto è forse l'errato settaggio della luce ambientale, probabilmente troppo chiara visto che i bordi del Power Mac G2 (daje con 'sto G2... NdTMB) sembrano scomparire misteriosamente nella parete (!), mentre la scatola di StarCraft non è resa bene in quanto si nota subito che la texture è stata applicata solo su una faccia e le dimensioni della scena sono piccole rispetto alla controparte "reale": l'effetto causa un evidente trilinear filtering nelle mappe d'ombra dimensionate da Lightwave in base, appunto, alla dimensione dei rispettivi oggetti. In conclusione è una realizzazione un po' frettolosa; la prossima volta cerca di utilizzare un numero maggiore di poligoni in modo da evitare gli spigoli che inevitabilmente si presentano se si modella con metodi convenzionali. L'altra immagine che mi ha incuriosito è "The Food Fighters" (FOTO 2), che rappresenta sicuramente un miglioramento a livello tecnico visto che hai usato anche il metaform per realizzare certi particolari e visto anche un uso massiccio (ma non sempre azzeccatissimo) delle surfaces con texture procedurali. Ma cosa vedono i miei occhi...

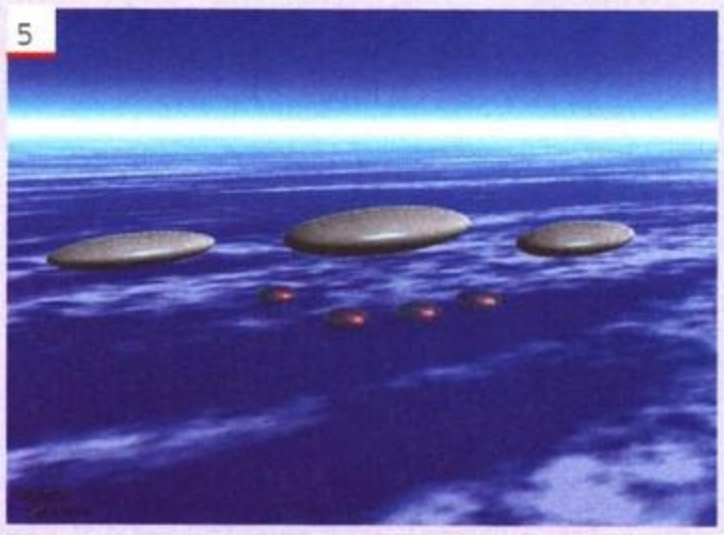
1

2

3

4

5



6

ORRORE! È lei, "Teapot", ovvero il modello della teiera contenuto in Lightwave e in un altro esageratezzigliardo di "programmi tipo 3dstudio"! La prossima volta mi aspetto di vedere "Eagle in a barrel". Per quanto riguarda le altre immagini, beh, la scacchiera è un progetto visto e rivisto ovunque e in questo caso non era neanche tanto riuscita. L'aereo che hai mandato, a parte qualche pecca di modellazione, è a mio avviso troppo simile a quello di 3D Studio 4. Sei piuttosto giovane per cui avrai un sacco di tempo per imparare trucchi (necessari coi programmi comuni...) e affinare la tecnica, comunque sei sulla buona strada, aspetto altre immagini e mi raccomando non mandarle 3 o 4 volte, la posta arriva sempre tardi, ma arriva. Un'altra cosa, Marco ha avuto l'idea di inviare tutto il materiale in un file html, però ha pensato bene di usare una versione non compatibile al 100% con tutti i browser della terra; visto che le cose tipo "usate IE 4.0 per vedere le animazioni" non le voglio MAI vedere, evitate di utilizzare certi "arzigogoli" decisamente superflui poiché sono le immagini che contano non il package con cui arrivano.

Andiamo avanti e passiamo al materiale inviato via E-mail da Maurizio Agostinelli. Si tratta di alcune viste relative a un modello architettonico (per la cronaca: casa sua) realizzato ancora una volta con Lightwave 3D (FOTO 3 e 4). Il risultato di tale sforzo purtroppo non ripaga l'occhio, in quanto entrambe le immagini presentano dei difetti di due tipi. Il primo gruppo è rappresentato da problemi di modellazione che si notano non nella casa che tutto sommato è di facile realizzazione, ma in ciò che la circonda: ad esempio, guardando la prima vista si nota che il dettaglio degli alberi è decisamente troppo povero, tanto che le foglie appaiono appuntite come delle mannaie. Questo difetto può essere superato tramite un meticoloso utilizzo delle clip map (le mappe con colore trasparente) che servono appunto nei casi in cui sarebbe inutile utilizzare poligoni aggiuntivi, dal momento che occorre solo un dettaglio piatto. Sempre nella prima immagine a destra si nota un agglomerato di texture digitalizzate e posizionate su un piano a simulare il monte che fa da sfondo alla casa: peccato che siano (appunto) digitalizzate e che non abbiano la proprietà di poter esser utilizzate in modalità "tiled" ovvero una accanto all'altra. Lo stesso dicasi per il mattonato relativo alle mura circostanti l'edificio, dove si vedono chiaramente le giunzioni tra una texture e l'altra. L'altro gruppo di difetti è relativo alle scelte in fase di rendering. Scelte sbagliate nel caso del metodo di ombreggiatura (ray-traced), che teoricamente sarebbe esatto in una resa architettonica, ma nel momento in cui subentrano oggetti organici quali alberi, monti e tutto il resto si rivela una scelta fallace in quanto gli alberi trovano giovamento (e si nascondono parecchie magagne) dall'utilizzo delle shadow maps che avendo un andamento più morbino regalano un carattere decisamente maggiore

7

alla scena. Sempre riguardo all'ombreggiatura, anche in questo caso la luce ambientale è troppo chiara e bianca rispetto alla sua controparte reale. Infine, l'immagine digitalizzata dello sfondo non è stata catturata bene in quanto ha una risoluzione troppo bassa e poco definita rispetto al risultato raggiunto in fase di compositing. Concludendo, date le immagini precedenti, potevi fare un po' di più, ma sono certo che avrai modo di migliorarti in futuro.

8

9

Simone Paiella si è divertito a fare delle immagini utilizzando Bryce 3D: in questa sua "opera" intitolata molto originalmente "Ufo" (FOTO 5), ha disegnato degli Smarties all'orzata che minacciano la superficie celeste di un qualsivoglia pianeta di una qualsivoglia galassia. Beh, l'immagine è tecnicamente di una "risicatezza" disarmante, non c'è molto altro da dire, in quanto quel che c'è è troppo poco. La prossima volta vedi di fare qualcosa con un po' più di sostanza.

Luciano Liberati ci manda delle immagini realizzate tramite Lightwave 3D di un modello del celebre Trider gissetteeeeeee , tu del cosmo imbattibile eroooe umpa umpa umpa ump... Ehm mi sono lasciato trasportare, comunque, poiché era un po' che non ricevevo robot, è stata una gradita sorpresa. Le immagini (FOTO 6, 7 e 8) ritraggono il Trider in diverse viste. Peccato che la realizzazione del modello lasci parecchio a desiderare soprattutto per quanto riguarda il numero dei poligoni utilizzati che si traduce in una vera e propria festa degli spigoli. Altro "contro" è l'utilizzo violento (che ritorna a grande richiesta...) delle lens flare, questa volta di Lightwave, che sono state "addirittura" customizzate in una insolita veste a 6 punte. Comunque sia, sono fin troppo evidenti e riescono ad "ammazzare" le immagini, per quel po' di bontà che hanno. Visto che sei alle prime armi e visto che l'immagine l'hai mandata qualche settimana fa, spero che la tua tecnica sia migliorata, per cui aspetto nuove proposte.

Nicola Guerrini scrive dalla provincia di Brescia e ci manda delle immagini realizzate con 3D Studio Max 2 (FOTO 9 e 10). Come tu stesso hai ammesso, sei alle prime armi, e si nota subito dalla scelta della maledetta teiera presente ovunque e di altri oggetti largamente trattati in questo o quel tutorial di questa o quella guida all'uso di questo o quel "programma tipo 3d studio" (ce l'hai su con questa storia dei "programmi tipo 3DS" o è una mia impressione? NdTMB) e da come sono stati piazzati gli oggetti nella scena. "Candela" (nome assolutamente evocativo... Ho in mente il giocatore della Roma...) ci mostra un interno fin troppo spartano, dai toni caldi. Un difetto che salta subito agli occhi è l'eccessiva estensione del raggio d'azione della luce della candela. Essendo solo una candela e non un falò, il raggio d'azione è mooolto limitato, non può illuminare un'intera stanza. L'utilizzo del Combustion per realizzare il fuoco è a mio avviso un po' azzardato soprattutto se si tratta di immagini statiche: l'ideale continua ad essere il vecchio metodo di usare delle bitmap in trasparenza visto che un fuoco così piccolo non è esteso in larghezza e non ha neanche quei colori così saturi, anzi, è flebile e tendente a un giallastro chiaro. Per quanto riguarda l'altra vista, l'effetto della candela realizzata con un modificatore adatto alle esplosioni è ancora più evidente e la tazza piena di riflessi e cotillons risulta un po' pesante. Il mio consiglio nel caso in cui si voglia emulare la realtà è di non spingere al limite colori e riflessioni. In ultima analisi vorrei dirti che non c'è bisogno di annaspare nel buio poiché non si ha il file di help, puoi sempre contare sul manuale del 3ds Max 2 che sicuramente possiedi.

Passiamo ora a Corrado Balsi che ha inviato un'immagine realizzata per mezzo del 3dstudio Max, (FOTO 11) raffigurante un giardino con tanto di ninfee, ecc, ecc. L'autore non ha utilizzato alcun plug-in per realizzare l'intera composizione e a questo proposito mi sorge un interrogativo... Perché? Dal momento che esistono decine e decine di plug-in anche freeware per 3dstudio Max, non ha molto senso non utilizzarli vanificando fatiche che potrebbero essere sfruttate in altre maniere. Comunque sia, il non utilizzo di alcun plug-in e la poca esperienza col programma purtroppo si notano. L'intero ambiente è afflitto da un terribile effetto "plastilina", poiché non avendo perso molto tempo nella zona del material editor, texture a parte, gli oggetti hanno la medesima interazione con la luce (a parte lo stagno che chiaramente riflette molto più del resto, essendo d'acqua...), per cui tutto sembra molto più piatto di quanto effettivamente dovrebbe essere. Comunque avrai sicuramente tempo per imparare metodi per rendere i materiali realistici (quei campi "bump map", "opacity", ecc., non stanno lì per puro vezzo dei programmatori...).

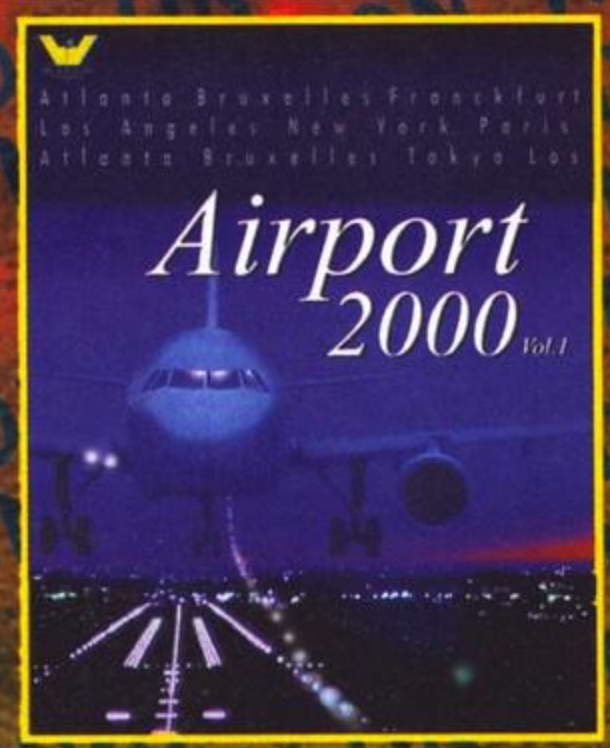
Siamo dunque giunti al termine del Talent Art. Nuove immagini e nuovi commenti e suggerimenti il prossimo mese, nel frattempo se avete un accesso a internet e se avete scaricato il plug-in Macromedia Shochwave Flash 3 per il vostro browser, andatevi a vedere www.gabocorp.com, sicuramente uno dei siti graficamente più sorprendenti che io abbia mai visto. Un ulteriore consiglio nel caso siate amanti delle immagin fantasy, c'è un sito stracolmo di immagini incredibili all'indirizzo www.dragonsanddreams.com. Per questo numero è tutto, ci sentiamo il prossimo mese. Ciaox!

Manuele De Lisio

END

Allunga la vita alla straordinaria avventura di QUAKE II™ con

Pronto per il decollo?
Dalla Wilco un sorprendente add-on per
MS Flight Simulator® 98



... ma non è finita qui:
a breve, altri 2 add-ons per
MS Flyght Simulator 98!
Airfield e Real ATC.

Distribuiti da 3D Planet
Tel. 02/4473949 - Fax 02/45101548

Via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel. 02/861484 - Fax 02/8056032
email: ubisoft@ubisoft.it - www.ubisoft.it

INSTINCT ANIMAL

Catturati dallo schermo PC

"...una combinazione vincente di giocabilità arcade e grafica da urlo... una sorprendente longevità da parte del gioco... ne vedremo delle belle."
PLAYSTATION MAGAZINE UFFICIALE **~ SETTEMBRE 98**

"... insomma una gran bella impressione. Posso dire di essermi divertito parecchio nel giocarlo..."
TGM **~ AGOSTO 98**

"Questo gioco assolutamente arcade tiene incollato il giocatore grazie alla folle velocità della corsa e al divertimento che si prova cannoneggiando gli avversari..."
K **~ LUGLIO 98**

Macchina da guerra, macchina da corsa o predatore implacabile ?

Tutte e tre insieme!
Al volante di un bolide di carne e d'acciaio, equipaggiatevi con le armi più devastanti disseminate lungo i circuiti in un 3D da urlo, e provate l'istinto animale!

- Dalla Mammoth 4x4 alla Tiger Shark, nuove creature da corsa carenate pronte per entrare in azione.
- Fino a 70 differenti ambientazioni su cui competere.
- Effetti di luce in tempo reale.
- Multiplayer :
  4 per la versione PlayStation®,
  4 per la versione Nintendo® 64,
  8 per la versione PC (LAN/IPX).

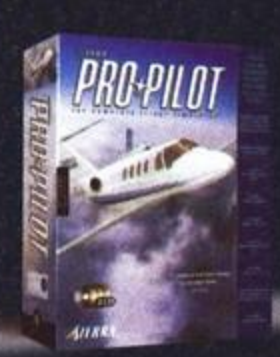
Ubi Soft S.p.A.
Via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel. 02.86.14.84
Fax 02.80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it

DELPI

"Qui torre di controllo, OK per il decollo, **Comandante!**"

SIERRA

the most complete and realistic flight simulator



FANTASTICO
3 CD-ROM
1- GIOCO
2- SCENARIO USA
3- SCENARIO EUROPA

SIERRA
PRO-PILOT
THE COMPLETE FLIGHT SIMULATOR

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb RAM, 100 Mb liberi su HD, Lettore CD-ROM 2X, SVGA 640x480, 256 colori, Soundcard compatibile Windows.

SIERRA PRO PILOT

Nessun altro simulatore di volo è mai arrivato così vicino alla realtà! Avrai a tua completa disposizione 5 aerei, ma solo dopo aver seguito un corso privato (e conseguito il brevetto di volo) su un Cessna 172 Skyhawk, potrai pilotare "mostri sacri" come il Beechcraft Bonanza, il Beechcraft Super King 300, il Cessna 185 e il Cessna Citation Jet!!! Un'esperienza di volo veramente unica...
Impara tutte le tecniche fondamentali e poi sorvola, da solo, aree metropolitane, strade, laghi, fiumi e campagne di Stati Uniti e Canada. Inoltre, potrai dialogare prima con il tuo istruttore, poi con la torre di controllo, il co-pilota, e gli altri piloti in volo nel raggio di 25 miglia nautiche...
E non vorrai più tornare a casa!

3 PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

Appuntamento con **Leader** al **Padiglione 25** dello smau 1998

Qualità Interattiva.

ANNO 2 N.6

NATIONAL ARCHAEOLOGY

LA PRIMA RIVISTA NAZIONALE PER I VERI AVVENTURIERI VIDEOGIOCATORI

Siamo a ottobre e di qui a qualche settimana inizieranno a cadere le foglie. Cadono perché sono secche, o forse solo stanche di rimanere avvinghiate a un piccolo gambo, dal vento ustionato e dal tempo impoverito. Dagli errori. Come quelli che capita di commettere, alcuni tanto grandi e taglienti da recidere come l'autunno il fiero piccolo sostegno. E poi solo l'ondeggiante planare.
Le mie scuse vanno a un ragazzo – Alessandro Villani – che, suo malgrado, si è trovato coinvolto in una faccenda per la quale nulla aveva a che fare, con tanto di insulto gratuito. Faccenda che faremmo bene a chiarire una volta per tutte: succede da qualche tempo che qualcuno di voi abbia preso l'abitudine poco simpatica di spacciarsi per fanciulla, sperando in una più solerte pubblicazione. Ebbene, niente di più falso, dato che le lettere vengono (e venivano) selezionate dal sottoscritto secondo criteri che c'entrano molto poco con la forma affusolata che condisce le belle epopee che mi mandate. Laonde per cui, ogniqualvolta dovesse venire il dubbio che ci sia sotto menzogna, il cestino sarà la soluzione più ovvia, pulita e sicura per tutti.
Poi c'è un'altra questione, ma giusto un filo meno rovente; si tratta del mastodontico quantitativo di materiale che siete riusciti – alla faccia delle vacanze – a spedire in questi due mesi: per forza di spazio non sono riuscito (ma neanche per sbaglio) a farcelo stare sulle quattro pagine di mia competenza; l'idea è quella di includerle a mo' di costola sul CD prossimo venturo, giusto per cercare di rispondere alla maggioranza.
E finalmente veniamo a scandagliare gli eroi del mese; abbiamo Andrea "Cloud" De Simone che pretendeva Lara biotta senza il patch (nulla da fare) e gli va male pure riguardo a MDK, dove non occorre trucco ulteriore al tradizionale sistema per far volare Kurt. A proposito di trucchi, si propone Daniele Vagnarelli con una gabola relativa a Daggerfall che ci fa tanto piacere, mentre Fabio Nicolao di Salerno (vecchia conoscenza) oltre al Commandos di cui ciancio nell'opportuno box, sussurra consigli relativi a Croc, che la suddetta estensione probabilmente ospiterà. Stavo dimenticando Lorenzo che scrive per ricordarmi gli strombazzamenti di gaudio presenti in FIFA '98 (premere i soliti tasti in seguito al goal), cui ribatto segnalando i relativi fischi in caso di rete subita. E allora c'è anche spazio per una tirata d'orecchi a Ilge '80 che, trovato misteriosamente Time Commando installato sul proprio computer, ha problemi nel far fungere il crack! Ehm, rivolgersi altrove.
Every day for us something new
Open mind for a different view
And nothing else matters...

Massimo Svanoni

Mese austero dopo le passate piccantezze estive e rassegnazione tanta dinanzi al più bieco dei testi di latino; ehi, cosa vedo in mezzo a quelle pagine? Sarà mica un allegro cheat o una gagliarda solla? Niente, siete sempre i soliti e sono certo che si tratta della nauseabonda richiesta (finanche colorita da circostanti situazioni e oggettame all'uopo recuperato) pronta per la buca delle lettere, una volta evitata la fiammella assassina del bunsen del prof di chimica. E dato che, tra il Barone impegnato – con tanto di sigaro al dente – nell'eroico tentativo di ribaltare la deludente situazione borsistica e il sottoscritto sul filo di lana del tracollo finanziario la situazione non è tra le più rosee, si è deciso di comune accordo di rinunciare alle carezze femminili in favore di qualche vagonata di vil denaro. Xenia Edizioni - TGM Tips&Helps Casella Postale 853 - 20128 Milano e per i telematici la triste novella: l'eroica Xam@digibank.it ha – salvo resurrezioni dell'ultim'ora – tirato le cuoia. Ne piange la scomparsa (ma neppure troppo) la designata per la successione, ossia xamxol@galactica.it.

ACTUA SOCCER 2 (Giuseppe Enriques da Faxas City, Bari)

Li avevo già pubblicati Giusé, ma dato che ti sei dato da fare procurando qualche codicillo (peraltro già pubblicato), una mano te la do lo stesso. Digita qualcuno dei seguenti nella schermata principale:
bigdaddy = giocatori giganti
bilbobaggins = giocatori piccolissimi
twisycontrol = trasforma il campo in uno da football
itscominghome = fa giocare con una qualsiasi squadra di serie A italiana
brianclough = sorpresa...

AGE OF EMPIRES (Michele Pretti, Faxas City)

Il premio sincerità è tuo Michele; niente salamelecchi o più o meno pertinenti esordi del tipo "leggevo TGM quando l'Italia vinceva il suo ultimo mondiale", ma la secca realtà: "sono un nuovo lettore". Benvenuto, dunque, in accademia, mi aspetto una proficua collaborazione; nel frattempo pigia il tasto INVIO, scarabocchia una delle seguenti amenità, quindi pigia di nuovo INVIO:
REVEAL MAP – viva la mappa con il popopomodoro.
PEPPERONI PIZZA – e spaghetti! Ossia cibo + 1000
COINAGE – come er dente der Duspa + 1000
WOODSTOCK – come la testa del Bosetti + 1000
QUARRY – come il braccio destro dello Xam + 1000
MEDUSA – E tu vuoi dirmi che un villico non possa trasfigurare in cavaliere nero eppoi catapulta?
PHOTON MAN – viene fuori lo spara laser definitivo!
BIGDADDY – eccoti la super car velocissima; manca giusto Michele Cavaliere.
GAIA - il controllo degli animali alla faccia di Tarzan
FLYING DUTCHMAN - lo juggernaut vola!
STEROIDS - tutte le unità e relativi upgrade
BIG BIRTHA – la catapulta sale a + 9 di danno
ICBM – e poi arriva a + 100!
HOYOHOYO – chierici a lunga gittata
HOME RUN - vittoria per perdenti
DIEDIEDIE – tutti secchi
RESIGN - dimissioni
NO FOG - elimina la Fog of War
HARI KARI - Age of Empires versione suicidio
VICTORY – vittoria immediata per perdenti convinti
E=MC2 TROOPER - il soldato spara i razzi e per tutti sono... ehm, mazzi.

ALONE 2 (Andrea dodicenne e Stefania da Mondovì)

Via Andrea, un piccolo sforzo e vedrai che la soluzione è vicina. Spaccando la bottiglia (rinvenuta dietro al barile) troverai un messaggio, mentre entrando nell'ultima stanza rimasta, ti aspetterà un tizio armato di pistole. Salutato costui con il dovuto carisma, scagliati nella stanza del cannone, congela la guardia addormentata e vai di tenaglia per recidere la catena che lega l'arma alla parete; spingendola (occhio alla posizione) dovresti farla ruotare di 180 gradi in modo da rivolgerla verso il corridoio. Attaccagli la miccia per poi uscire all'esterno, entrare nella porta di fronte a te e posare il barilotto. Cercando di non far rumore sgomma da lì e usa l'attizzatoio sul cannone. Pochi secondi dopo l'intera camera delle cuccette sarà spazzata via dall'esplosione... Nemici compresi!
Quanto a te, Stefania, hai centrato la questione, devi solo metterla in pratica: porta Grace verso la tavola che ostruisce il passaggio e sposta l'asse; prova da varie posizioni, avvicinati di più, tira, non c'è altro da fare...

ATLANTIS (Nicola Zangrando da Perarolo di Cadore)

Ehm... ehm, il cliché del lettore che saluta in caso di mancata risposta l'ho già sentito da qualche parte, non è che vi telefonate a casa prima di scrivere? ComunqueT io sono magnanimissimo e poco mi scandalizzo; nella stanza della metamorfosi, hai fatto comparire la prima statua, ora raccoglila e continua a sistemare le altre forme usando i nuovi pezzi che ti saranno messi a disposizione di volta in volta dalle nuove apparizioni. L'ultima statua è quella della lucertola, a cui dovrai muovere la lingua (skifus!). A questo punto conviene risalire le scale e proseguire verso destra per due volte, giusto per giungere alla torre della luna. Il resto sarà opera tua, ricordandoti che il forcone a tre denti ti servirà per scavare nel terreno nelle vicinanze di un albero e spalancare un nuovo passaggio segreto nei pressi di un secondo ligneo vegetale. Riguardo al prezzo dei giochi, al momento della recensione ci è difficile reperirlo.

COMMANDOS (tutti per tutti)

Questo mese si contraddistingue per l'incredibile numero di codici di Commandos giunti alla mia casella postale; credo di aver commesso una delle più terribili dimenticanze della storia a non averli inseriti in uno dei precedenti numeri. Tra gli altri ricordo Marcello Invernici, Fabio Nicolao, Lello, MadHD, M.M., Dirk da Venezia, Paolino "Treatj" da Bologna, Grandis Francesco, eccetera eccetera.
Tanto per iniziare, durante il gioco selezionate uno dei vostri uomini (li ho provati con il berretto verde attivo, non so se vanno anche con gli altri) e digitate 1982GONZO (oppure GONZO1982 su alcune versioni). Fatto questo digitate i seguenti codici:
CTRL + I invincibilità
CTRL + SHIFT + N vittoria immediata
SHIFT + X tele trasporto (occorre premere sulla posizione di destinazione)
SHIFT + V mostra la visuale di tutti i nemici
F9 mostra dei dati vari
SHIFT + F1..F4 cambia la risoluzione video
E adesso, dinanzi a tutto il mondo, i codici dei livelli:
2: 4JJXB
3: ZDD1T
4: RFF1J
5: K4TCG
6: DT1WN
7: IH3W1
8: 52WJ7
9: 924BF
10: HYBM3
11: CMODD
12: JGHD3
13: PUUWW
14: WT348
15: 139P0
16: L9IPV
17: 5LIMV
18: YJOJG
19: YFCWJ
20: GDKWT
Saluti.

CURSE OF MONKEY ISLAND - LA COLLA (Alberto Colavitti di Teglio Veneto)

Refferei volentieri un paio di parole sull'onorevole prestazione del Venezia-Mestre contro un Parma malandato dell'altra domenica, ma lo spazio è cattivo cattivo; la colla, Alberto, la puoi trovare dando una buona occhiata nella schermata all'interno dell'antro della maga vudù, alloggiato a sua volta nel bel mezzo della palude di turno, che, forse hai dimenticato di scovare nella mappa dell'isola.

DAY OF TENTACLE (anonima lettrice da Phone Town)

Quelle cose che capitano al volo, te le aspetti poco e tanto piacere. Come la nascita di Phone Town: normalmente non rispondiamo per telefono alle richieste (vero MA?) ed eccoci qua. Se ho ben carpito la questione, passando attraverso la finestra hai trovato il Dott. Fred legato su un lettino. Hai preso la corda bianca che lo lega, sei uscita e hai usato la carrucola in alto quindi ti sei fiondata giù, fuori dal motel. Ma, usando il cappio col cugino Ted (la mummia), tornando sul tetto e impartendo una bella tirata... beh, ti sarai trovata al pian terreno mezza morta; fatti consegnare la vernice rossa da Hoagie e sali nuovamente fino al tetto; usa la pittura su Ted e poi la corda col Dott. Fred, esci all'esterno, tira la fune e, dopo la scenetta, riuscirai a scambiare i due e a riportare il dottore nel suo laboratorio. Sfruttando l'imbuto, fagli bere il caffè normale e... beh, ora tocca a te. Coraggio, vedrai che con un po' di impegno, i grovigli spazio-temporali in cui ti sei cacciata si scioglieranno senza problemi. Enjoy.

DEATHRAP DUNGEON

Ecco il compendio a quanto scritto in precedenza. Durante il gioco digitate:
ELVIS - Invulnerabilità
TOOLS – Todos l'armas (ma si scriverà così?)
TAXI – E saltiamo il livello!
MMMMUNGO - FFFFForza
BILLY – Velocità (si riferirà a Costacurta?)
CAFFEINE – Sssaluuuute
Oppure, se proprio volete fare i grandi, editate il file config.dat nella cartella Deathtrap Dungeon\Asylum. Dovrete semplicemente cambiare la linea PROGRESS in: PROGRESS 1023
Ora potrete semplicemente giocare tutti i livello dal menù Single Game.

DISCWORLD 2 (Giulio Finestra, Faxas City)

C'è poco da fare, qualcuno il CD non lo compra e mi tocca ogni tanto mettere una pezza (badate, non lo faccio sempre!); il problema è il recupero del miele. Come prima cosa condisci il cespuglio fiorito con il peperoncino per far sudare le api e incoraggiarle a bere (occorre della cera speciale, ricordi?), quindi avvicinati all'alveare indossando la sottoveste. Come si allontanano le api? Con il fumo! Accendi un bastoncino di incenso e, quando le povere creature saranno fuggite, procurati la cera che ti occorre infilando le tue tentacolari zampe nel loro regno senza scordarti di riempire con del miele extra il vasetto che avevi raccolto nelle Tenebre. P.S. FBS è tutto fuorché santissimo, al massimo ti concedo un legale-neutrale.

ECSTATICA (Stefania, Mondovì)

Ullà, siamo in panne, eh? (nià, nià, mai e poi mai mi lascerei scappare l'occasione per sghignazzare sulle piccole miserie delle lettrici in pena...) Hai ciò che ti occorre per sapere e non sai. Io te lo posso ripetere e se ti riesce di assorbire il carisma di queste pagine, tanto ti basterà.
Fila alla stanza del dragone nei sotterranei della torre ed entra nella porta; discendi i gradini e segui la "palla" che uscirà bel bella appena arriverai alla fine dei gradini. Non dirmi che non eri giunta sino alla fine dei gradini? Se il problema non va giù, dai un'occhiata a ciò che hai fatto prima, può essere che hai cannato qualcosa. Quanto a Larry 3, prova con qualcosa tipo "HELP VIDEO" o "HELP YOU MAKING VIDEO". Va là, che non è così dura...

EVIDENCE (Alex e Stefy Di Giancamillo dalla riva del mare di Santa Marinella)

Via, credete davvero che qui in accademia il vostro urlo di dolore non sia giunto e qualcuno non sia pronto a darvi una mano?
Una volta all'interno dell'ospedale, andate avanti fino alla porta socchiusa. Non apritela o verrete scoperti (e defenestrati), piuttosto selezionate dai comandi quello apposito per guardare e poi cliccate sulla porta in questione. Aspettate finché l'infermiera non se ne sarà andata, dopodiché entrate e infilate il camice da medico. Proseguite dritto per accedere alle stanze dei pazienti. Entrate nella numero 8, la più lontana sulla sinistra. Sotto il letto c'è qualcosa, naturalmente inaccessibile se non scegliete appositamente di guardarla o raccoglierla. Si tratta di un bigliettino che vi converrà leggere immediatamente. Uscite e giratevi (cliccando sulla freccia verso il basso), vedrete un'altra serie di stanze tra le quali la più vicina è la numero 2. Entrateci, poi premete il bottone di fianco al letto per richiamare l'attenzione dell'infermiera. Intanto che la donna si avvicina alla stanza passate dalla porta interna per passare nella numero 4 e, non appena lei apre la porta della precedente locazione, sgattaiolate nel corridoio. Andate nella sua stanza, in fondo a destra ed esaminate la bacheca appesa alla parete. Ci sono un sacco di chiavi, delle quali due sono dorate. Prelevate quella più in basso, poi salvate il gioco e uscite nel corridoio. Adesso tutto quello che dovrete fare è essere veloci, tenendo presente che ne ferisce più la tavolata nello stomaco che la pistola. Ehm, sono stato chiaro?

FINAL FANTASY 7 – CLOUDS ROLL BY AND I ROLL WITH THEM

E' da quando conosco il protagonista di quest'epopea cyber-fantasy che non riesco a togliermi dalla testa questa dannata associazione, figurandomi, in una sorta di allucinato video musicale, migliaia di Cloud che preparano le sizze al ritmo dei Dream Theater. Devo andare a letto, anche questo è vero, ma non credo che riuscirei a dormire prima di essermi tolto questo enorme macigno dalla coscienza. A quanto pare FF7 ha fatto presa (ricordo in particolare quel matto di Massimo Locatelli che ha spedito ben 10 richieste identiche: le poste ringraziano) e, al di là della solla (o guida) che eventualmente vaglierò nel prossimo futuro, abbiamo le due domande che fanno principalmente capo ai vari Cloud della situazione (io mi sono ribattezzato Sarn, con grande disappunto, di amici, conoscenti e parenti che hanno voluto fare i serpenti), ossia donde stanno rispettivamente Yuffie e Vincent Valentine? Quanto alla donnaccia, potrete imbattervi in colessa la prima volta che attraversate il Cosmo Canyon, la foresta dietro al Gold Saucer, oppure l'area nei pressi di Fort Condor (a me è capitata nella foresta sotto al Tempio degli Antichi e addirittura sulla Goblin Island). Tutto quello che dovrete fare sarà prenderla a enormi skiaffoni e quiNdi evitare alla grande il salvataggio messo per gli allocchi (e qualsiasi altra distrazione tipo richiamare l'inventario eccetera...), ma attaccare con l'aneddotica: "not interested", "petrified...", "Wait a second", "That's right", "...let's hurry on" dovrebbero bastare a convincerla. Il secondo dei personaggi bonus, invece, si farà desiderare un filo di più. La prima cosa da fare è la visita obbligata al maniero di Nibelhelm. A questo punto è il momento della combinazione: volate alla cassaforte della stanza in alto a sinistra (passando dalla scalinata) e spostate sul 36 incrementando la cifra, 10 decrementando, 59 incrementando e 97 incrementando. Tenete presente che non potete fare gli astuti, inserire il numero e allontanarvi, ma dovrete fare il tutto entro un tempo limitato, inoltre se, per eccesso di zelo, doveste superare il numero in questione mentre incrementate, non potrete risolvere la cosa semplicemente tornando indietro, ma sareste costretti a rifare tutto daccapo. Una volta inserita la combo, non dovrete fare altro che abbattere un mega salame (riceverete la clamorosa Odin materia tra le altre), ottenendo la chiavetta che vi servirà per aprire la porta nel seminterrato. Il bruttissimo sarà lì ad attendervi e, dopo un paio di battute, potrete uscire e averlo al vostro fianco.

HOLLYWOOD MONSTERS

Non crediate, lettoracci, che sia qui a rispondere a tutte le lettere riguardanti HM, dato che una solla basta e avanza. Tuttavia accolgo un piccolo appunto di Massimo da Faxas City, che ha trovato un altro sistema (quello corretto) per recuperare uno degli ingredienti per l'esperimento finale nonché il mio sport preferito, il calcio. Ebbene, dalle parti delle segrete del castello di Dracula ci sono alcuni scheletri dinanzi alle scale; sarà sufficiente tentare di impostare un dialogo con quello di sinistra perché il nostro caro Ron lo tocchi e si procuri l'osso necessario al siero tanto agognato. E poi non dite che il calcio fa male... ok, questa c'entrava come il calcio... ehm, il cacio sui maccheroni.

INDIANA JONES 4 (Mario da Milano e Livia da Boves)

Ecco, avete trovato un teodolite e non sapete che farne! Vedete quello che accade a non darmi ascolto e buttarvi direttamente in mezzo alle rovine? Il 70% del lavoro dell'archeologo si svolge in biblioteca e la X non indica mai il punto dove scavare; non appena avrò risolto il vostro problema, pretendo che torniate in accademia, chiaro?
Giunti a Creta, dirigetevi agli scavi a sinistra. Camminando sul ponticello d'assi, raccogliete il teodolite (almeno penso si chiami così), esaminate ogni stanza fino a quando non troverete quella con una strana raffigurazione sulla parete: un triangolo nel cui centro si trovano delle corna e ai cui vertici sono posti una testa di toro, una coda e una specie di cerchio (la Pietra della Luna). Uscendo all'esterno e andando nel piazzale, individuerete subito le corna che cercate, mentre spostando alcune pile di sassi sarete in grado di trovare anche la testa e la coda. Usando il teodolite sulla testa, cercate di allineare il mirino con la parte sinistra delle corna, mentre usando lo strumento con la coda, allineatelo con la parte destra. Se avrete fatto tutto come si deve, vedrete apparire sul selciato una specie di 'X'. Ritroverete la Pietra della Luna scavando con la chiglia giusto in quel punto! A-hem...

LANDS OF LORE (Stefano Motta da Bellusco, MI)

Ok, Stefano, becchini ci siamo, dato che siamo nella maggior parte dei casi vestiti di nero (l'unica volta che Mirko si è visto in redazione con un indumento bianco è stata una manciata di sassi negli occhi per tutti!), quindi, pala alla mano, abbiamo (ho) dissotterrato uno degli RPG più riusciti della storia del picchio. Il tuo problema è logicamente annidato sui diversi piani della White Tower; tanto per iniziare, temo che tu abbia peccato di generosità con Lyle; quando il poverino ti chiederà di liberarlo, fai finta di andartene e ti prometterà di consegnarti un anello di qualche tipo. Lascialo libero e finalmente potrai incontrare il capo di quelle maledette amazzoni! Se malauguratamente dovessi aver fatto andare via il pover uomo senza esserti fatti dare il monile, non preoccuparti: torna nella sua cella, osserva il muro a Nord e premi il pulsante... come per magia apparirà l'anello.
Comunque sia, torna nella stanza iniziale, dove troverai una piccola alcova con la scritta "ring for admittance", deponi l'anello sul ripiano e arriverai a Jana. Dopo averla battuta, imboscati la sua megaspadona e la chiave 4, non dimenticando l'anello magico, che ti offrirà una discreta protezione contro le armi. A che serve la chiave 4? A ottenere la numero 10, usando la prima al terzo piano nel corridoio a nord (quanto alla testa di leone lascia perdere, non vale la pena). Ovviamente la nuova chiave ti servirà per accedere alla zona sotterranea a partire dal primo piano.
Riguardo all'altare, si rivelerà utile alla creazione dell'elisir (possibile che tu non lo sappia, arrivato a questo punto?). Usa la chiave 7 per aprire il portale e poi appoggiaci sopra il viso di marmo... e voilà. Ora, se vuoi, potrai sbatterci dentro i tre ingredienti che ti consiglio di recuperare; la fialetta col

miele d'api, quella col fango di palude e il cuore delle bestie di roccia.
Saluuuuto.

LARRY 7 (Simone Rossi da Villa di Serio, BG e Davide da Boves)

Volete giocare con Dewmi Moore, eh? Non vi è bastato Streaptease e volete vedervela di persona (si fa per dire) con la gnoccolona americana? Bene, dopo che avrete truccato i dadi al casinò grazie alla carta igienica (avendo chiaramente fatto piazza pulita grazie alla fagiolata con relative conseguenze) e vi sarete prodigati in qualche lancio degno del miglior Barone, sarete invitati nella sua cabina per un giochino assai interessante. Fondamentalmente si tratta di uno Strip Dice, ovvero un gioco a dadi in cui come posta si useranno degli indumenti. Ciascuno dei contendenti partirà con un certo gruzzoletto e avrà cinque dadi che verranno tenuti ben nascosti agli occhi dell'avversario. A ogni turno andranno tirati e poi si faranno delle scommesse sul numero totale di dadi che indicano un certo risultato, variando di volta in volta la scommessa con un metodo che spiegherò tra breve. La cosa bella è che l'1 varrà come jolly rappresentando cioè tutti i numeri dall'1 al 6; inoltre la puntata non si potrà mai abbassare: se ad esempio Dewmi ha scommesso che in gioco vi sono almeno sei numeri 3, nel turno successivo sarete costretti ad alzare la puntata dicendole che come minimo ve ne saranno sette di 3 o quanto meno sei da 4 (non si può mai tornare verso sinistra con l'icona del dado), chiaro? Tra l'altro, se decideste di ritirare i vostri dadi per vedere di migliorarne il punteggio, dovreste prima "bloccarne" almeno uno mostrandolo all'avversario... Mi spiego meglio: vedete la zona rossa a forma di "L" in alto a sinistra? Bene, per poter far rotolare una seconda volta i vostri gingilli, sareste costretti a spostarne almeno uno lì dentro, così facendo non solo quel dado non sarà rilanciato con gli altri, ma il suo risultato verrà reso noto al vostro avversario... insomma, il suo numero sarà a tutti gli effetti "bloccato" fino alla fine delle scommesse per quella manche. Se avete le idee confuse iniziate a giocare e vedrete che dopo un po' entrerete nell'ottica di gioco.
A ogni modo, se pensate che la vostra controparte stia bluffando e che non ci siano i dadi su cui lei ha scommesso, allora potreste sfidarla cliccando sull'apposita scritta ("challenge"); se doveste avere ragione allora perderà un dado (da 5 gliene rimarranno 4), mentre se dovesse essere lei ad avere ragione sarete voi a perderlo. Ogni dado potrà poi essere ricomprato per cento dollaroni e se un contendente rimarrà senza soldi potrà comunque vendere i propri abiti per far fronte ai debiti. La cosa interessante è che non si guadagneranno mai soldi ma quelli scommessi andranno semplicemente ad arricchire il piatto! Perderà chi rimarrà senza abiti e senza dadi. Tutto qui!
Non ci sono trucchi per poter vincere la gara, dovrete solamente essere in gamba e alla fine Dewmi rimarrà completamente nuda! I miei consigli per la partita sono comunque di non rivelare subito la propria puntata ma di giocarsela piano piano senza rischiare tutto in una volta. Ad ogni modo, alla fine vi ritroverete ancora nella vostra cabina pronti per la quarta prova. Ah, quasi dimenticavo, fate una capatina nella camera di Dewmi per la seconda volta e prendete la polvere "Orgasmica" sul vassoio a sinistra.
Riguardo al problema del passaporto, dopo aver cianciato con Peggy per avere qualche info circa il mozzo, fiondatevi nuovamente da Peter, all'accettazione, chiedete il vostro passaporto, quel salame vi dirà che per potervelo dare avrà bisogno di qualcosa che comprovi la vostra identità, una tessera di qualche tipo con una vostra foto sopra (praticamente un altro passaporto!)! Esaurite le topiche dei discorsi, fiondatevi ancora da Xqwzts, discuteteci e chiedetegli se è possibile comprare le fotografie in cui apparite nudo (Buy photographs); dall'inventario, usate la bottiglietta di mucillagine su queste ultime e poi attaccatele alla tessera della vostra camera... Portate la carta d'identità fatta in casa all'accettazione e avrete il passaporto che cercavate!
Come si fa il formaggio di castorino venezuelano? Dall'inventario, date un'occhiata alle notizie sul foglio di carta che avvolgeva il merluzzo e scoverete una bella ricetta che fa al caso vostro; gli ingredienti sono: latte di castorina (ehm), sale, del succo d'agrumi e un po' di muffa.
Ancora una dritta, poi chiudo: per entrare nella cabina della Boning, dalla mappa raggiungete la suite presidenziale, spingete la porta e sarete all'interno della buia camera da letto di Annette... Chiaro che se la cosa non funzia, significa che avete dimenticato qualcosa sul genere di farvi passare la camera in questione via telefono da Peter, per poi raccattarne il numero attraverso il tasto rosso (sarà sufficiente chiedere all'ometto del vostro conto per farlo allontanare).
Byez.

LBA 2 (Silvia da Boves e Carolina da Rimini, quindi Federico Decotto da Arese)

Ecco che, con LBA 2, due fanciulle si trovano irrimediabilmente in difficoltà; alla prima delle due in particolare avevo già risposto, ma ora il problema è un altro, ossia la raffineria su Knartas. Non appena l'avrete raggiunta, date un'occhiata al reticolato mezzo storto, saltate sul tubo basso lì di fronte e da qui all'interno del complesso... altro che Lupin III! Accedendo all'edificio principale, ecco un'altra sezione rognosa: dovrete raggiungere il termine del labirinto di corridoi senza rimanere bruciati dai gas che fuoriescono dai tubi. La stanza iniziale è abbastanza semplice: le due manovelle a sinistra e a destra controllano il temporaneo spegnimento dei getti di vapore, mentre tutto è spento voi dovrete saltate sulle piattaforme e, una volta dall'altra parte, uccidere la guardia per poi girare il volano alle sue spalle (al piano di sopra). Così facendo potrete raggiungere la piccola scatoletta rossa contenente la chiave per la porta d'accesso alla seconda stanza, anche se per poterla superare sarete costretti a riaccendere il vapore agendo nuovamente sulla manovella superiore.
Seconda camera: agite su tutti e due i rotelloni, saltate il vapore, scendete le scale per trovare alcuni oggetti interessanti (dovrete infilarvi sotto a un camminatoio) e, tornati indietro, usate l'ascensore per il piano rialzato.
Freddata anche 'sta guardia, agite sul terzo volano, mettetevi con le spalle alla porta da aprire e, prendendo una bella rincorsa, balzate oltre il baratro atterrando tra le due vasche d'acqua. Il percorso ora è logico e la chiave potrà essere presa più facilmente usando l'incantesimo di protezione.
Terza stanza: uccidete il soldato in modo d'avere la chiave, agite sulla manovella, salite le scale evitando con abilità il gas e, arrivati nel punto critico (la piattaforma mobile) sfruttate il solito incantesimo per passare illesi e uscire.
Quarta e ultima: spegnendo il getto di gas e mettendovi sulla valvola, grazie alla palla colpite il meccanico che ogni tanto scende le scale. Non appena creperà abbandonando la chiave, recuperatela grazie alla solita sfera (funziona anche da mano prensile!), scendete, accedete al canile e, dopo aver commesso un canicidio e un guardicidio, avrete una chiave. Salite la scala evitando il gas in modalità "discreto" (passategli molto vicino), muovete il volano, superate il cancello e finalmente metterete le mani sul Gazogem che serve a Baladino! Scendete e uscite dalla fabbrica saltando sui fusti di benzina... Vacca boia, da ora in poi mi porterò sempre dietro una tanica di Gazoquelchelé! Riportando tutto al vostro amico Prof. su Otringal, avrete così il razzo superpotenziato che vi serve. In questo modo potrete raggiungere la città alta; buona idea sarebbe anche quella di percorrere la cascatina e imboccare la stradina che va verso l'alto. Uff!
Per liberare il guardiano del faro, Federico, devi recuperare i poteri perduti, il che significa tunica magica al museo. Dato che quell'asino del commesso non ti lascerà passare senza dinero, esci all'esterno e fai un giro attorno all'edificio: al primo piano vedrai una finestra aperta, raggiungila grazie all'apposito passaggio rialzato ed entra nel laboratorio. Premi il pulsante rosso in modo da sbloccare la porta, poi tira la leva blu e corri giù immediatamente: la teca nella quale è contenuta la tunica non starà aperta per sempre e devi a tutti i costi tornare a essere un guerriero di Sendell!
Riguardo al secondo test per diventare mago, dovrai invece uscire dal cimitero (ora le porte saranno aperte) per cercare una pianta curativa: la balsamina. Prendi la macchina e dirigiti ai due alberelli striminziti tra i quali avevi scovato il passaggio per il cimitero. Da quelle parti dovresti vedere delle impronte di pneumatici nella sabbia, seguile e riuscirai a trovare una facile via per il fiorellino... dopo un bel salto non dovrai far altro che tornare dal mago che ti donerà il mitico Corno del Tritone: l'affare col quale finalmente potrai curare quel salame del Dino-Fly!

M.A.X. 2

E' il mese del veloce veloce, e MAX 2 non è da meno. Potete operare durante il gioco, ma dovete fare attenzione, poiché, se non è necessaria la lettera maiuscola, è altresì fondamentale la presenza delle parentesi:

[MAXSPY] rivela la presenza dell'intero bestiario di nemici (animali effettivi inclusi)
[MAXSTORAGE] materie prime a go go
[MAXSURVEY] rivela tutti i depositi in mappa
[MAXSUPER] maxerizza le unità selezionate

MONKEY ISLAND 2 (Federico da Triuggio, MI)

A-hem, Federico, permettimi di dubitare dell'urgenza della tua richiesta, dato che l'avventura è, diciamo così, un filo datata; in ogni caso, come il peggiore degli zombie, è dura a morire e siamo ancora qua a parlarne. Come si vince la gara degli sputi? Hai già spostato le bandierine, quindi non ti resta che osservare i drink colorati che hai in inventario: dovrai mescolare quello blu con quello giallo per formare una bevanda verde che ti permetta di sputare bene, quindi bere un po' di questa miscela utilizzando la cannuccia pazzerellona che ti ha dato il barista di Scabb Island e i tuoi sputacchi saranno perfetti per la gara. Adesso parla con lo Spitmaster dicendogli che vuoi partecipare al concorso (inventa pure il nome), preparati a gareggiare puntando sul comando SPUTARE e premi il tasto del mouse nel momento in cui c'è il vento a favore, segnalato dalla cintura rossa della ragazza in fondo a destra; in questo modo riuscirai a classificarti al primo posto vincendo una placca commemorativa con una scritta incisa. Ma non montarti troppo la testa, qui in redazione – dove la gara di sputi è una delle specialità prediletta dalla cricca – il Barone in seguito a potente barrito, è riuscito a produrre un oggetto volante non identificato, atterrato dopo ben 16,7 metri di volo libero; per festeggiare ha posato per una foto con tanto di sigaro (queste le vere origini di quell'istantanea, non credete a mistificazioni di sorta...).

NETSTORM

La tempesta di rete non è una bella cosa per nessuno, tanto meno per i due tapini che mi hanno fatto la richiesta (nomi smarriti, ehm...). Poco da dire, salvo il fatto che, richiamata la finestra di dialogo con l'apposito tasto, sarà sufficiente dattilografare .cheatorama 8675309 seguito da un bel colpo secco sul tasto ESC per richiamare il menù dei cheat. Comodo ed economico a livello di spazio su rivista.

RED ALERT – MISSIONE 4 (Massimo Marrone, Faxas City)

Tempi duri per quel di Lissone, eh Massimo... Le truppe alleate ti stanno mettendo a ferro e fuoco e non sai come rispondere. No problemo, ecco quello che devi fare. Intanto inizia muovendo le tue unità verso ovest fino ad arrivare al villaggio. Sviluppa l'MCV lungo la strada che costeggia l'angolo inferiore della mappa e poi lanciati nella costruzione delle strutture in questo ordine: centrale elettrica, caserme e raffineria. Ti accorgerai di essere immerso nell'oro e di avere poco spazio; i cani, dal canto loro, faranno una buona guardia se li metterai vicino al perimetro della base. Invece miscelandoli con la fanteria, moriranno

NEXT

sotto il fuoco incrociato. E' venuto però il momento di costruire una pista di atterraggio; non appena verrà pronta, spedisci un aereo spia verticalmente verso la parte più alta della mappa seguendo il primo fiume che attraversi partendo da ovest. Scoprirai così l'impianto radar che è necessario distruggere (probabilmente l'obiettivo che ti mancava). Una volta che i paracadutisti saranno pronti, non dovrai fare altro che scagliarli sull'impianto radar e distruggerlo. Tieni comunque presente che la vera forza dei sovietici sta negli armor, quindi costruisci quanti heavy tank riesci a permetterti. Manda i carri a nord dal Gap Generator e distruggi l'ore truck e la raffineria. Cercando di stare alla larga dalle torrette, fai fuori anche tutti i tank e le jeep che vedi. Una volta eliminata anche la fabbrica di armi alleata, il nemico non potrà più produrre alcunché e sarà alle corde; a questo punto non dovrai fare altro che costruire qualche carro e dargli il colpo di grazia. SaluT.

RIVEN (Fabrizio Revello, Livorno, Mirko Palanchi da Siena e Raffaele Di Blasi, Fontanarosa, AV)

Veloce velocissimo, Fabrizio, la mappa del lago l'ho disegnata io in base al percorso subacqueo del sottomarino, applicando successivamente un fondino recuperato dal gioco. Sarà un po' dura riuscire a trovarcela, non credi?
Quanto agli altri due, il problema è quello di entrare nella cupola d'oro. Tutto ha a che fare con la prima delle locazioni che avete incontrato. Se cliccate il pulsante all'ingresso dinanzi al ponte, potrete accorgervi che la stanza è circolare e ruota su se stessa all'interno di una grande cavità rocciosa. La sezione interna della stanza possiede due uscite, mentre la cavità ha cinque possibili accessi; è evidente che per poter entrare e uscire dalla stanza dovete far combaciare le uscite della stanza interna con quelle esterne. Premendo il pulsante, noterete che a ogni giro la porta chiusa che appare ha uno spioncino dal quale potrete scrutare l'interno della stanza ed eventualmente, capire com'è posizionata. I sistemi di rotazione sembrano complicati, ma presto capirete il meccanismo di rotazione dei due cilindri concentrici sarete in grado di muovervi agilmente.
Dunque, partendo dalla situazione iniziale, premete quattro volte consecutivamente il pulsante. Se date un'occhiata allo spioncino potrete vedere la stanza. Voltatevi quasi con disprezzo, andate quindi a destra, giù per la scala dal lato opposto dal quale siete venuti e, alla vostra sinistra, troverete un cancello di legno chiuso. Non potete aprirlo, per cui passateci sotto e procedete lungo il pertugio sino a superare un secondo passaggio (questo aperto) ed entrare nella stanza circolare. Uscite dall'apertura opposta, in una specie di grotta, dove troverete un sistema di tubature sbuffante (evidentemente imbufalito dalla vostra presenza); il vostro intervento si limiterà allo spostamento della leva e al successivo rimuginare sulle conseguenze. Questo è solo il primo dei dispositivi a leva che troverete sparsi per le isole di Riven: azionandoli (sono in realtà delle valvole per il vapore) attiverete altri meccanismi a loro collegati. In questo caso, come potete capire dal simbolo sulla targhetta, avete appena attivato il meccanismo del telescopio che vi servirà alla fine dell'avventura (e che dovrete fare i bravi bambini e aspettare a utilizzare). Tornate verso la stanza circolare, ma non entrateci: alzate invece la leva alla vostra sinistra, per liberare il cancello che chiude una delle porte nella stanza circolare. Tornate al punto d'ingresso dal quale siete partiti (di fronte al ponte, per intenderci) e premete il pulsante di rotazione ancora quattro volte. Attraversate la stanza circolare verso l'apertura opposta, giratevi e alzate la leva a sinistra (identica a quella che avete trovato prima nella grotta). Queste leve servono ad aprire i cancelli che vi sbarrano le porte. Ora tornate all'ingresso di partenza, premete il pulsante di rotazione due volte, e uscite dal lato opposto che ora è aperto. Attraversate il ponte verso la grande cupola ed entrateci. Ora siete nel cuore di Riven, cercate di non intasare la valvola mitralica!
Riguardo agli ologrammi, hanno solamente scopo narrativo. Saluto.

SCUDETTO 97/98

Altra dritta ultra rapida da Michele Pretti, faxaro di Faxas City; per guidare la nazionale è sufficiente inserire "Cesare Maldini" in luogo del nome, sia nella versione italiana che in quella inglese. Come dire che mi hanno ascoltato, anche se forse è un pelo tardi...

SIN

Chiaro che si sta parlando del demo, ma qualcosa che potrebbe interessare c'è; richiamate la schermata della console tramite apposito tasto, quindi pigiate:
HEALTH 999 999 salute
WUSS armi e bagagli
SUPERFUZZ God mode
NOCOLLISION niente clip
WALLFLOWER niente target

THEME PARK – CHEAT CON RIMA (Roberto Archetti, Villasanta)

Saluto Roberto, di computer esperto; sarei proprio villano, se non spendessi due minuti per darti una mano; e allora che aspetto? Sarà mica uno scherzetto? Nient'affatto e spalanca gli occhi, che bel belli arrivano i trucchi!
Dattilografa "HORZA" quando ti verrà chiesto il nome del salvataggio e fai lo stesso alla domanda del soprannome d'alto lignaggio. Durante il gioco poi, premendo CTRL+C avrai 50.000$, mica buoi; SHIFT+Z per tutti gli alberi, bagni, eccetera, CTRL+Z per i negozi e l'edera? No, sul tema niente variazioni e ALT+Z per le attrazioni. Oppure premi il tasto C ripetutamente: i soldi cominceranno a salire considerevolmente e il consigliere ti dirà che stai barando, anche se in realtà starai solo banfando. Conferma con OK (ochei) e, un consiglio, una volta intascati i ghei, annulla il costo del biglietto, delle attrazioni e dei viveri sul carretto, aumenteranno le probabilità di vittoria, dove è possibile, fino al 100% e nella gloria noterai che gli avversari non riusciranno a mantenere il tuo ritmo e saranno molto meno temerari.
Xam, poesia da ventiquattr'anni.

ULTIMA 8 (Andrea Trespidi da Codogno)

Questa è comica, Andrea, ti sei bloccato perché non sei stato ad ascoltare il capo; succedesse in reda al gatto si arriccerebbe tutto il pelo! Infilandoti la chiave nello zaino, Vividos ti ha spiegato come funziona la magia di Lithos: per ogni incantesimo che vorrai fare dovrai avere i giusti componenti magici, dovrai riporre questi ultimi in un sacco vuoto e poi usare la Chiave di Caretaker sul sacco stesso... Riaprendolo ci troverai un talismano che, usato quando più ti aggrada, libererà il potere dell'incantesimo. La tua nuova missione, invece, sarà quella di affrontare i pericoli delle catacombe cercando nel contempo di raggiungere la camera dei Negromanti: luogo attraverso il quale raggiungerai la zona nella quale gli stessi sono stati seppelliti. In totale vi saranno sei anziani, dovrai parlarci con l'apposito incantesimo (Death Speak) e loro ti spiegheranno come creare altre magie...
Sali al piano di sopra e, usufruendo dei diversi tomi e degli ingredienti già disponibili (frega il sacco vuoto sul tavolo), crea un "Open Ground" (sangue e Blackmoor) e un "Death Speak" (sangue e ossa). Esci dall'edificio e, girando attorno al recinto in ferro che delimita il "giardino", giungi esattamente dietro la casa dove, proprio ai piedi della parete montuosa, l'ennesimo recinto in ferro segnerà il territorio per le catacombe. Superato il perimetro, entra nel mausoleo. Giunto al muro liscio, lancia l'incantesimo "Open Ground" cliccando sul talismano apposito, infilati nel buco che si aprirà magicamente nella parete e... in bocca al negromante!

WING COMMANDER 2(StefanoMotta da Bellusco – MI)

Veloce velocissimo per te, ecco qualche singolare aiuto circa il vecchio della origin. Lancia il gioco digitando 'WC2 Origin -k', partirai con scudi al massimo e, premendo ALT+CANC ti sbarazzerai di tutte le astronavi sullo schermo. Direi che basta così.

WIPEOUT 2097 (Marco Laco, Monza)

Ma guarta te chi miscrive; il figghio segreto del maggo Ggabriel, che è fenuto su a pozioni e influssi benefici che neanchio so come. Vetiamo un po' cosa tobbiamo fare; salta dentro nel menù principetale e iscrifi i seguenti codici:
XCLASS: piste classe Phantom;
XTEAM: scuderia Piranha;
XTRACK: tracce autio complete.
Turante il gioco, poi se proprio vuoi esacerare, disponi il giuoco in pausa e iscrifi questi altri codici:
PSYMEGA: arma illimitata;
PSYPROTECT: enercia infinita;
PSYTICKER: tempo infinito;
PSYRAPID: mascine gunne.
Mentre infece, se proprio tu fuoi fare una turbo partenza, fai un po' così: inizia ad accelerare prima che la voce (cheneanchiosocome) inizi il conto alla rovescia. Quanto dovesse giungere a 'UAN' togli il piete dall'acceleratore e un'istante prima che tica 'GO' rimetticelo sopra fino in fonto (l'inticatore tei giri tovrebbe essere tisceso ti circa tue tacche). Ma ricortati che è tutta questione di tempo... e ti influsso.

WOODRUFF (Jordan from Chicago)

Mmmmh, questo Jordan l'ho già sentito da qualche parte, ma dove? Ehi, ci sono! Sei quello che fa la parte del nano in tutti i film medioeval-fantasy che escono! Ti ho beccato, sono proprio una leggenda, altro che quegli spilunga che giocano a basket in America e che tutti adulano.
Venendo a noi, nella fase finale, una volta che il Contestabile avrà rivelato la sua vera essenza, non resta molto da fare. Raccogli i vestiti sulla sedia (il corpo nel quale si rifugiava il parassita), sali alla balconata sulla quale si sarà rifugiato il mostro e cliccaci sopra... L'alieno ti salterà addosso entrando nel tuo corpo, ma sarà sufficiente ingollare i boosooioli (usali su Woodruff) perché la creatura venga sputata fuori. Ora attacca lo Chproznog sul gancio del soffitto e utilizza la gomma per tappargli il foro; spostati a sinistra cliccando sulla serratura e, dopo il discorsetto del mostro, tira la linguetta dello Chproznog: la Bestia verrà risucchiata in stile Ghostbusters e a te non resterà che usare la carta magnetica nella già citata serratura. Come si dice da quelle parti? Canestro!

WORMS 2

Diciamo che i codici pubblicati non funzionavano troppo, quindi ora ho scovato questi altri che dovrebbero andare. Intanto, prima di dare l'avvio alla pigiata assicuratevi che il led del Number Lock sia acceso e quello del Caps Lock spento. Ora, tenendo presente che l'asterisco è quello del tastierino numerico, inserite una delle seguenti leccornie in maniera avida (ossia velocemente), quindi premete Backspace. Se sarete stati sufficientemente solerti, dovrebbe apparire la parola 'OK' nella parte alta dello schermo.
redblood vermacchioni sanguinanti
godmode anellidi con punteggio illimitato
supershopper le casse offriranno leccornie davvero imperdibili
sheepheaven E allora questa pecora dov'è?
backflip provate un po' a premere due volte Backspace
highjump e i vermacchiosi salteranno più in alto
suicidebomber Suicide Bomb invece del Kamikaze
Ma c'è dell'altro (poi andate avanti a darmi del malvagio...). A partire dal generatore di livelli, digitate OSSETT (ossia BOSSETTI privo delle lettere iniziale e finale, okkio alle maiuscole) come codice dei terreni. Potrete giocare i vecchi livelli del predecessore (come far sentire stupidi quelli che lo avevano acquistato...).
Sempre nella medesima situazione, digitando OnDeadlyGround (okkio alle maiuscole) e impostando il tipo di terreno come "Cavern" (meglio farlo prima di introdurre il codice), dovrebbe riempirsi lo scenario di simpatici barili di petrolio pronti a esplodere alla bisogna.
Introducendo invece TEAM17MicroProse come nome di una nuova squadriglia di anellidi, avrete l'intero arsenale di armi a disposizione!

ALTA VELOCITÀ,
FORTI EMOZIONI

PARLATO IN ITALIANO

© 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi depositati o registrati della Electronic Arts negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. PlayStation e ⧫ sono marchi depositati della Sony Computer Entertainment Inc.

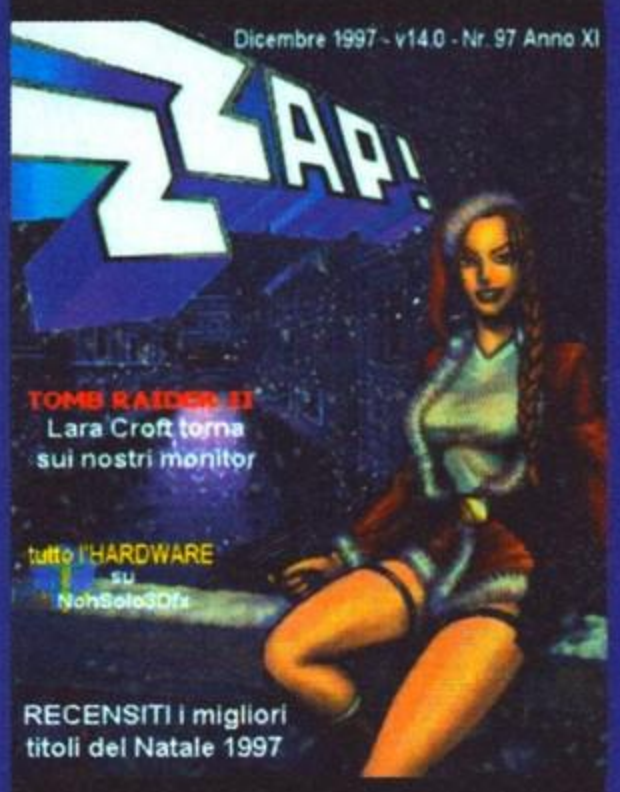
xenia on line

presenta

xenia on line

http://www.xenia.it

ZZAP!



nuovo server

+VELOCE!!!

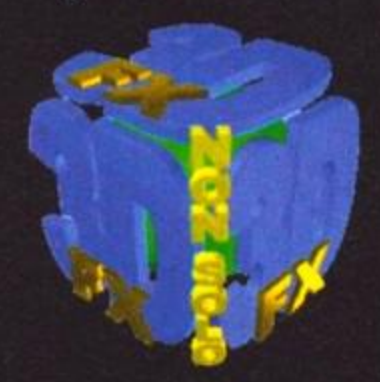
http://www.xenia.it/zzap!

Il più bel sito italiano dedicato al mondo dei videogiochi

AGGIORNAMENTO QUOTIDIANO!

Tutto sugli emulatori, per rivivere le emozioni del passato sul proprio computer

Tutto ciò che vi serve per giocare in rete



News, patch, informazioni tecniche e driver per tutte le schede acceleratrici 3D

Ogni giorno ZZAP! vi offre recensioni, anteprime, notizie importanti e mille curiosità sul mondo dei videogiochi per computer e console. E in più: articoli, emulatori, patch e così via!

Salute, o stolti terrestri, piccoli esseri arroganti, deboli e indifesi. Restatevene nelle vostre calde dimore e il dolore che proverete sarà intenso e veloce così come istantanea se ne andrà la vostra flebile esistenza. Abbiate timore, perché le ore sono ormai contate e solo vostro è stato l'errore nel porre ostacolo alla più grande e potente razza. Avete sbagliato e pagherete, dinanzi alla più antica delle creature, pagherete nel dare ascolto alla sprovveduta parola di Alessandro Valcepina, vostro infame fratello; al mio cospetto non potrete fare appello alla stupida tecnologia che avete con tanta fiducia creato, perché io sono l'essenza, il cuore e la potenza; io sono la linfa e l'origine di ogni riflusso vitale, io sono...

Massimo "L'Unica Mente" Svanoni

Introduzione

Dunque, prima di iniziare un paio di precisazioni. Fondamentalmente ho diviso la guida strategica in 3 parti - una per ogni razza - in cui descrivo tutte le più popolari tattiche di attacco e difesa. Alla fine di ogni sezione ho inserito una breve tabella riportante i valori delle varie unità del gioco in modo che tutti potessero farvi riferimento per comprendere più facilmente quanto scritto nel testo. Da queste tabelle ho volutamente omesso i valori dei costruttori che sono assolutamente irrilevanti, vi basti sapere che costano 50 minerali. Avevo anche pensato di inserire una sezione dedicata alle nuove unità che saranno presenti in Broodwar, ma, data la scarsità di informazioni in mio possesso, ho deciso di ometterla.
Un'ultima nota: ho descritto la tecnica del drop solo nella sezione dei Protoss in quanto sono la razza più adatta per quel tipo di strategia, ma può essere benissimo usata anche con le altre.

Consigli di carattere generale

1. Assegnate sempre le unità a un gruppo per poterle richiamare velocemente.
2. Se state attaccando con unità che colpiscono a distanza, usate i waypoint per assegnare più bersagli, in modo che le vostre truppe, eliminato un nemico, passino automaticamente a un altro.
3. È importante espandersi velocemente e, spesso, chiudersi in difesa si rivela una scelta sbagliata.
4. Non fate troppo affidamento sulle torrette, sono molto fragili. Usatele solo in numero elevato.
5. Mandate solo 3 o al massimo quattro raccoglitori a prendere il gas in uno stesso posto in quanto ne può entrare solo uno alla volta.
6. Non lasciate le basi indifese e tenete sempre qualcuno vicino ai raccoglitori.
7. Se il vostro nemico si chiude in difesa costringetelo a restarci.
8. Cercate, se possibile di attaccare il nemico da più lati.
9. Se volete portare un attacco più devastante cercate di distrarre le truppe nemiche con un diversivo (magari usando delle illusioni).
10. Seguite i consigli qui riportati.

Protoss Descrizione generale

I Protoss sono in assoluto la razza che può raggiungere la maggiore potenza all'interno del gioco. Sono infatti dotati di un gran numero di unità decisamente potenti e di alcune abilità speciali estremamente utili per distruggere il nemico e indebolire il nemico. Tuttavia, neanche questi esseri super evoluti sono totalmente esenti da difetti: se da una parte dispongono di incredibili mezzi di distruzione, dall'altra richiedono un'enorme quantità di risorse per essere gestiti al meglio e, proprio per questo motivo, sono scarsamente versatili e difficilmente riescono a rispondere in modo adeguato a una mossa imprevista del nemico.
È quindi evidente che, per usare al meglio i Protoss, bisogna essere abbastanza esperti in quanto è fondamentale saper prevedere e contrastare efficacemente quelle che possono essere le mosse degli avversari, prima che possano danneggiarci troppo.

Shields up!

Il più grosso vantaggio di questa razza è probabilmente rappresentato dagli scudi. Questa particolare forma di difesa, infatti, permette ai Protoss di rigenerare parte della loro energia in un tempo relativamente breve, consentendo anche alle unità più deboli di restare in vita molto più a lungo del normale. Tuttavia, per sfruttare al meglio gli scudi è sempre bene costruire almeno una o due batterie degli scudi per base; questa, sebbene sia una strategia a volte sottovalutata, si rivela spesso di fondamentale importanza in quanto vi permette di fermare 6-7 Mutalisk con solo 3 Dragoon.
Ultima nota riguardo agli scudi: è importante ricordarsi di upgradare sempre gli scudi, in quanto in questo modo si aumenta la loro velocità di rigenerazione impedendo di fatto che le vostre unità si ritrovino senza scudi quando attacca il nemico.

Le unità

Zealot: i soldati di base. A differenza di quelli delle altre razze sono estremamente potenti e possono addirittura sconfiggere un Goliath (unità avanzata dei Terrans). Se possibile, fate sempre l'upgrade per la velocità in modo che possano reagire più rapidamente agli attacchi del nemico. Non smettete mai di produrne.

Dragoon: sono principalmente unità di supporto; non usateli mai in uno scontro frontale, teneteli piuttosto nelle retrovie. Si rivelano fondamentali contro Mutalisk e Wraith.

Templar: una delle unità più potenti. Le psi storm sono l'arma definitiva contro gli Zerg. Mentre le illusioni sono utilissime in molte situazioni.

Archon: richiede due Templari per essere creato, ma è decisamente potente. Fa danni a più di un bersaglio anche contro le unità di aria il che lo rende estremamente utile contro grossi sciami di Mutalisk. È bene affiancargli una batteria di scudi e 2-3 Dragoon o torrette difensive. Tenetelo lontano dagli Science Vessel perché ha uno scudo da 350 ma solo 10 pf e, se viene colpito da un Emp Shockwave, è praticamente morto.

Shuttle: un transport che una volta upgradato diventa velocissimo e vi consente di trasportare le vostre truppe dietro le difese nemiche. Utilissimo.

Observer: probabilmente l'unità più utile del gioco. È invisibile e riesce a vedere le unità invisibili. Fa bene al vostro esercito averne 5-6 per tenere sott'occhio tutto lo scenario.

Reaver: decisamente devastanti. Questi vermozzi sparano dei proiettili a inseguimento che infliggono più di 100 danni (se avete fatto l'upgrade). Sfortunatamente sono decisamente lenti, per cui usate gli shuttle per portarli in giro.

Scout: una delle unità che preferisco; dei caccia estremamente veloci e dall'aspetto accattivante. Sono decisamente utili contro le unità volanti, un po' meno contro quelle al suolo. Ricaricatene spesso gli scudi in quanto costano ben 300 di minerali e 150 di gas e non vorrete di certo perderli subito.

Carrier: una grossa astronave carica di Interceptors. Decisamente potente, ma prima di mandarla in battaglia fategli tutti gli upgrade possibili e costruite gli 8 Interceptors; non mandatela mai da sola e fatela attaccare da lontano.

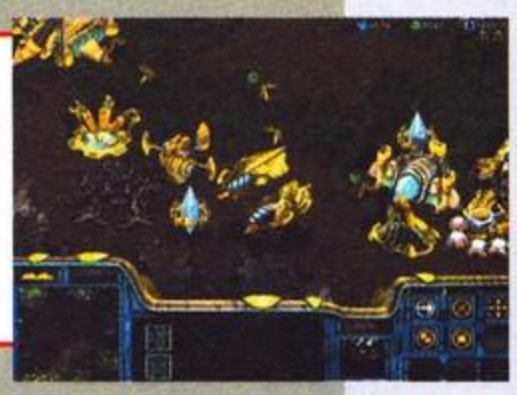
Arbiter: l'unità più avanzata dei Protoss. Oltre a rendere invisibili tutte le unità che gli stanno attorno può paralizzare i nemici e teletrasportare in giro il vostro esercito. Se state per attuare una tattica particolarmente complessa o devastante, l'arbiter ne farà sicuramente parte in qualche modo.

Attacco

I Protoss sono in grado di portare alcuni degli attacchi più devastanti del gioco, ma richiedono comunque una certa abilità e una buona conoscenza dei difetti e dei pregi di ogni unità perché possano battere il nemico.
Qui di seguito ho riportato alcune informazioni generali sui diversi tipi di attacco.

Attacco generico: Zealot – Dragoon

Se attaccate con i Dragoon e gli Zealot assicuratevi prima di tutto di aver fatto l'upgrade per aumentare il raggio dei primi e quello per aumentare la velocità dei secondi; se l'avete fatto avete più probabilità che l'attacco abbia successo.
Mandate avanti i vostri Zealot (assicuratevi che non ci siano Siege Tanks) e aspettate che ingaggino i nemici in corpo a corpo, ora fate avanzare i Dragoon e fateli sparare sulle unità già ingaggiate dagli Zealot. In questo modo riuscirete ad aver ragione velocemente di gruppi di nemici anche superiori numericamente.



Drop

Una delle tattiche offensive migliori in assoluto consiste nell'usare gli shuttle per scaricare le vostre truppe nel campo nemico, possibilmente in mezzo ai loro lavoratori in modo da danneggiare il loro approvvigionamento di risorse anche in modo permanente. Se volete fare le cose per bene vi conviene assegnare a un gruppo le unità che volete scaricare e ciascuno degli shuttle che userete per poi ordinare agli shuttle (tramite waypoint) di ritirarsi dopo aver lasciato le unità. Se avete un Templar potete anche creare un paio di illusioni di scout o degli stessi shuttle per distrarre il nemico mentre voi scaricate il vostro mortale carico; in ogni caso, fate sempre l'upgrade per la velocità agli shuttle.
Tale tattica può essere attuata in diversi modi, di seguito è possibile trovare un elenco.

8 Zealot (upgrade alla velocità) e 2 shuttle
1-2 reaver (upgrade al danno) e 1 shuttle
2 Templar (con psi storm) e 1 shuttle
1 archon, 1 reaver e 1 shuttle

Tele-Drop

Un particolare tipo di drop è il Tele-drop, che si serve dell'abilità denominata Recall dell'arbiter che vi consente di trasportare all'istante le vostre truppe nel punto dove si trova in quel momento l'arbiter. Per sfruttare al meglio questa tattica vi conviene ammassare tutte le unità che potete (in modo da trasportarne il numero maggiore) e assegnarle a un gruppo, poi assegnare a un altro gruppo anche l'arbiter che intendete usare e crearne diverse illusioni. A questo punto mandate l'arbiter (tenendolo in mezzo alle illusioni) nella base nemica e teletrasportate dentro le vostre truppe.
Per una tattica di questo tipo vi consiglio di usare principalmente i revaver (al massimo degli upgrade) o gli arconti che fanno molti danni in poco tempo e, se possibile di stare lontano da eventuali torrette o unità detector che possono vedere le unità rese invisibili dall'arbiter.

Se poi avete 2 Arbiter potete anche fare di meglio, per esempio potete riportare le vostre unità alla base se l'arbiter, che avete mandato, viene distrutto o se sono arrivati rinforzi o, ancora meglio aspettare che arrivino i rinforzi e trasportare tutto in un'altra base del nemico rifacendo magari il tutto più volte in modo da non essere mai dove sono le forze del nemico.

Zealot Rush

Miglior razza contro cui usarlo: Zerg e Terrans
Peggior razza contro cui usarlo: Protoss
Miglior mappa su cui usarlo: una ladder (piccole dimensioni)

Una delle tattiche più devastanti è quella di attaccare presto il nemico con un congruo gruppo di Zealot; infatti, come già detto queste unità sono estremamente devastanti, tanto più che all'inizio il nemico non ha probabilmente nessuna possibilità di difendersi in modo adeguato.
Per ottenere forze sufficienti in breve tempo dovete costruire 2 Probes oltre a quelle che avete di base, poi aspettate di avere 100 minerali e costruite un Pylon, non preoccupatevi del gas ma fate un'altra probe. Fatto ciò aspettate di avere 300 minerali e fate 2 gateway e iniziate subito a produrre Zealots. A questo punto vi converrà costruire almeno altre due Probes e un pylon per poi continuare a produrre Zealots. Se avete fatto in fretta avrete 6-7 Zealots e probabilmente il nemico non sarà pronto a riceverli. Se invece pensate di essere in ritardo (es. Il nemico vi ha attaccato con Hydralisk o un gran numero di Marines) fate un altro gateway e tentate un rush estremo con almeno 15 Zealots (molto rischioso) oppure abbandonate questa strategia e fate un po' di dargoon.

Wave Attack

Miglior razza contro cui usarlo: nessuna in particolare
Peggior razza contro cui usarlo: Protoss
Miglior mappa su cui usarlo: grandi o medie dimensioni

Questa strategia consiste in un attacco a ondate successive che giungono a breve distanza l'una dall'altra.
Prima di tutto mandate nella base nemica alcuni scout e fate fuori i Siege Tanks, le regine, gli Science Vessels, i defiler e tutte le unità che possono costituire un grave pericolo, poi mandate una prima ondata di Zealots supportati da Dragoons.
Quando questa ondata comincia a essere distrutta mandate un gruppo di reaver e archon (se avete Templari mandateli e castate una psi storm sul nemico prima di mandare questa seconda ondata). A questo punto riportate gli scout superstiti e attaccate anche con questi, contemporaneamente portate un po' di carrier e, se ne avete, alcuni Arbiter.
Ora, se avete portato gli Arbiter castate un field stasis sui nemici e dedicatevi a distruggere la base nemica.
Non conviene usare questa tattica contro basi poco difese in quanto è molto dispendiosa, ne conviene usarla se state giocando contro più avversari.

Esplorazione

I Protoss dispongono delle migliori unità per l'esplorazione. Prima tra tutte l'Observer che, a un costo relativamente basso, vi da un'unità volante, detector e perennemente invisibile con la quale potete sapere in ogni momento quello che sta facendo il nemico. In questo modo potrete attaccarlo dove è meno difeso e preparare difese adeguate contro i suoi attacchi. Per sfruttare al meglio le potenzialità dell'Observer fate l'upgrade per la velocità e per il raggio di vista e asseganteli a un gruppo, perché si confondono facilmente con lo scenario.
Un'altra possibilità a disposizione dei Protoss per esplorare è quella di creare illusioni di alcune unità veloci (es. Scout) per poi mandarle in giro per la mappa. In questo modo avrete il duplice vantaggio di non mettere in pericolo nessuna vostra unità e di non spendere neanche una lira.
Alternativamente potete usare gli scout con gli upgrade alla velocità e alla vista, ma state attenti a non perderli perché costano veramente tanto.

Difesa

I Protoss non sono molto forti in difesa, per cui consiglio di adottare, quando possibile, una tattica offensiva. Comunque, se vi capitasse di essere costretti a difendervi è utilissimo costruire 2-3 torrette e una batteria di scudi preferibilmente in un punto chiave all'ingresso della vostra base, per poi ammassare qui i vostri Zealot in modo da creare una sorta di collo di bottiglia dove fermare i nemici e costringerli a subire sia dagli Zealot che dai cannoni.
Se state giocando contro gli Zerg mettete una torretta vicino alle vostre Probes in modo da fermare un eventuale attacco aereo e fate molti Templar. Quando arriveranno i vostri nemici usate le psi storm per ucciderli e non preoccupatevi di farlo nella vostra base in quanto non danneggiano gli edifici, ma solo le unità.
Contro attacchi da terra vi consiglio invece di usare uno o due reaver che spazzano via facilmente grossi gruppi di Zerg.
Comunque, sia che attacchiate, sia che vi difendiate, vi conviene stare molto attenti nella fase centrale del gioco in quanto in questo momento gli altri giocatori staranno già producendo Siege Tanks o Mutalisk che possono rivelarsi mortali, mentre voi sarete quasi nell'impossibilità di produrre i vostri mezzi avanzati. Per proteggervi vi consiglio in questa fase di cercare di ottenere nel minor tempo possibile gli scout (se state giocando contro i Terrans) o i Templar e gli arconti (se giocate contro gli Zerg); in ogni caso cercate a ogni costo di espandervi prima possibile e non lasciatevi chiudere nella vostra base, perché senza risorse siete finiti.
Nel caso non doveste riuscire ad avere gli scout in tempo per fermare un gruppo di Tank, potete provare a spostare un po' di Zealot all'esterno della vostra base per poi prendere di sorpresa i carri e farli fuori. Se sarete fortunati funzionerà, altrimenti vi conviene avere un paio di reaver per fermare almeno i mariens che accompagnano sicuramente i carri.

Nome:	pf	Scudi	Armatura	Tempo di costruzione	Costo minerali	Costo gas	Danni (Suolo +bonus)	Danni (Aria+bonus)
Zealot	80	80	1	40	100	0	8+1(x2)	0
Dragoon	100	80	1	50	150	50	20+2	20+2
Templar	40	40	0	50	50	150	0	0
Archon	10	350	0	20	2 Templar	2 Templar	30+3	30+3
Shuttle	80	60	1	50	200	0	0	0
Reaver	100	80	0	60	200	100	100+25	0
Observer	40	20	0	40	25	75	0	0
Scout	130	90	1	80	300	150	8+1	12+1(x2)
Carrier	250	150	1	140	350	300	5+1 x interceptor	5+1 X interceptor
Arbiter	200	150	1	160	25	500	10+1	10+1

Terrans Descrizione generale

I Terrans sono la razza più versatile del gioco e dovrebbero essere usati principalmente dai principianti.
Ultimamente si tende a sottovalutare il potere di questa razza, ma io credo fermamente che abbiano alcune delle unità più utili del gioco e che siano virtualmente in grado di sconfiggere qualsiasi nemico.

Il piccolo meccanico

Il principale vantaggio dei Terrans è dato a mio parere dal fatto che possono riparare unità e strutture con gli scv. Ogni buon giocatore che voglia usare i Terrans dovrebbe imparare a usare questa abilità al meglio. Per fare ciò vi consiglio di mandare sempre un gruppo di scv quando attaccate un nemico con mezzi meccanici come i Goliath, in modo da ripararli mentre stanno combattendo. Lo stesso discorso vale (e aumenta di importanza) se attaccate con dei Battelcruiser, che, in questo modo, vivono molto più a lungo e allo stesso tempo permettono agli scv di sopravvivere agli scontri, coprendoli con la loro massa.
Tuttavia questa tattica risulta forse ancora più importante in fase difensiva: tenete sempre 1-2 scv dietro i vostri Bunker in modo da poter ragionevolmente pensare di resistere anche ad attacchi devastanti.

Unità

Marine: l'unità di base dei Terrans e, senz'altro una delle migliori unità del gioco. La loro forza è data dal fatto che attaccano a distanza, mentre tutte le altre unità di base devono arrivare in corpo a corpo prima di poter infliggere danni.
Per aumentare il loro vantaggio sulle altre razze ricercate sempre lo stimpack e l'upgrade per il raggio d'attacco.

Firebat: un Marines che attacca in corpo a corpo e fa più del triplo dei danni di un normale marine. Indispensabile contro gli Zerg o gli Zealot.

Vulture: l'unità più veloce del gioco e quindi ottima per l'esplorazione. Se usate bene (piazzando le mine nel posto giusto) possono limitare molto l'espansione del nemico, o costringerlo a sacrificare i suoi uomini (o alieni) contro le mine. Non usatele mai in un attacco diretto e non basate il vostro esercito su di esse.

Siege Tanks: ottimi in difesa, usateli sempre in siege mode e teneteli dietro ai Bunker. Se attaccate fateli avanzare in due gruppi tenendone sempre uno in siege mode in modo da poter attaccare il nemico se tenta di avvicinarsi.

Goliath: non ci posso credere, l'ED209 in tutto e per tutto, in pratica un grosso robot non molto utile. È più che altro un'unità di supporto utile soprattutto per contrastare gli attacchi aerei.

Wraith: generalmente sottovalutati, questi piccoli caccia possono rivelarsi estremamente utili se usati come spiegherò più avanti (da usare con il cloacking).

Science Vessel: una delle unità più utili del gioco analizzerò più avanti i suoi vari usi.

Battelcruiser: AH AH AH AH!! Il potere assoluto, anche se accompagnato da una lentezza snervante, è sempre potere assoluto. L'unità più potente di tutte, costosissima, ma con 4 potete virtualmente vincere una partita. Ottima in difesa.

Dropship: un trasporto per le vostre truppe, la sua estrema lentezza lo rende poco adeguato per i drop.

Ghost: il soldato più forte fa il doppio dei danni di un Marines a una distanza maggiore, può diventare invisibile, paralizzare il nemico e lanciare una bomba atomica. Imperdibile!

Attacco

I Terrans non sono molto portati per gli attacchi di massa in quanto le loro unità di terra più potenti (i Siege Tank) tendono ad ammazzare le loro stesse truppe, per questo motivo i Terrans danno il loro meglio negli attacchi a sorpresa con unità invisibili oppure in attacchi con poche unità ma potenti come i Battlecruiser.
Comunque non provate a usare mai da soli i Battlecruiser (a meno che non siano 7-8 e al massimo degli upgrade) in quanto il loro costo è troppo elevato per lasciarli distruggere. Mandate sempre insieme a loro un gruppo di Wraith o alcuni Marines. In particolar modo se mandate i Wraith, una buona tattica è piazzarli ben visibili sopra ai Battelcruiser così che il nemico cercando di colpirli colpisca invece i Wraith.
Per quanto riguarda un attacco terrestre cercate di costruire gruppi omogenei di Siege Tanks (portandoli avanti come ho precedentemente detto) o di Marines e Firebat tenendo sempre in prima linea questi ultimi (usateli in numero elevato solo se siete contro gli Zerg e in numero più basso dei Marines se siete contro i Protoss, non produceteli nemmeno se combattete contro i Terrans).
Qui di seguito ho inoltre documentato alcune particolari tattiche offensive che spero vi torneranno utili.

NEXT

Marine Rush

Miglior razza contro cui usarlo: Zerg
Peggior razza contro cui usarlo: Terrans
Miglior mappa su cui usarlo: ladder

Per utilizzare questa strategia dovete arrivare ad avere almeno 7-8 scv per poi costruire un supply depot e, appena avrete soldi a sufficienza 2 baracche. Ora producete più Marines possibile ed evitate di costruire qualsiasi edificio non essenziale. Quando vi sentirete pronti attaccate.
Se per caso vedete che il rush non va a buon fine portate indietro i vostri Marines e iniziate a produrre i carri armati più in fretta possibile.

Marine Rush Estremo

Miglior razza contro cui usarlo: Zerg
Peggior razza contro cui usarlo: Terrans
Miglior mappa su sui usarlo: qualunque ma vi conviene conoscere la posizione dell'avversario

Per attuare questo tipo di rush dovete produrre 4 scv poi costruire un supply depot e, appena possibile fare 2 baracche. A questo punto fate un po' di Marines giusto per difendervi e anche un po' di scv. Ora fate una terza baracca e iniziate a raccogliere il gas. Dovete arrivare fino a un totale di 4-5 baracche e fare l'upgrade per lo stimpack. Continuate a produrre Marines su Marines e fate anche qualche upgrade alle armi e alle armature. Quando avrete molti Marines (e intendo molti) mandateli contro il nemico e usate gli stimpack.
Arrivati a questo punto avete buone probabilità di vincere.
Comunque mi sento di sconsigliare questa tattica perché espone a molti rischi soprattutto nella parte iniziale.

Wraith Rush

Miglior razza contro cui usarlo: Protoss
Peggior razza contro cui usarlo: Terrans
Miglior mappa su cui usarlo: Discovery o una mappa di piccole dimensioni con un passaggio stretto all'ingresso della base

Questa strategia consiste nell'attaccare il proprio avversario con un congruo numero di Wraith nelle fasi iniziali del gioco e basa la sua riuscita sul fatto che, generalmente, un qualunque giocatore tende a sottovalutare le forze aeree dei Terrans e a ritenere più che improbabile, impossibile un attacco aereo da parte di questi all'inizio della partita.
Per attuare questa strategia è assolutamente necessaria la presenza di un passaggio molto stretto che porti alla vostra base, qui, infatti, dopo aver costruito l'ottavo scv, dovrete costruire un supply depot in modo da ostruire parzialmente la strada (continuate comunque a costruire gli scv). Appena avete 150 minerali fate una baracca e subito dopo un altro supply depot sul lato opposto del passaggio. Appena le baracche sono complete iniziate a produrre Marines (almeno quattro) e fate un Bunker tra i due supply depot in modo da chiudere definitivamente il passaggio (potrebbe essere necessario piazzare un terzo supply depot, ma non è un problema visto che comunque lo dovete costruire)
Se avete qualche scv mandatelo a esplorare e, nel caso le difese anti-aeree del vostro nemico siano molto robuste abbandonate questa strategia IMMEDIATAMENTE.
Appena avrete le risorse costruite il terzo supply depot e la Refinery per il gas. Costruite Marines fino ad averne 5 e mettetene quattro nel Bunker tenendo il quinto li vicino. Ora costruite una Factory e, nel caso abbiate scoperto che il nemico sta per attaccare spostate 3 scv vicino al Bunker.
Appena avrete costruito la Factory fate 2 Starport. Ora potete anche permettervi di costruire due vulture per rendere più solide le vostre difese, ma non è strettamente necessario.
Appena potete iniziate a fare più Wraith possibile e preparatevi per un duro scontro.
Se avete fatto tutto perfettamente il vostro nemico penserà che abbiate adottato una tattica difensiva, non dategli motivo di ricredersi e continuate a produrre. Per quando arriverà con diciamo 10-12 Zealot (se è un Protoss) voi dovreste avere almeno 5-6 Wraith, teneteli in retroguardia mentre gli Zealot attaccano il Bunker. Mandate subito i vostri scv (quelli che avevate messo li in precedenza) a ripararlo. Il bello è che dato lo spazio ristretto solo tre Zealot alla volta potranno attaccare il Bunker e, da soli non riusciranno mai a distruggerlo. Se il vostro nemico non è stupido capirà in fretta che così non risolve niente e cercherà di distruggere i vostri scv. Lasciatelo fare per un po' e poi mandate i Wraith e fatelo a pezzi.
Non date al nemico il tempo di reagire e mandate tutti i Wraith nella sua base distruggete tutte le Probes e i pylon che alimentano il gateway e potrete occuparvi del resto con tranquillità.
Se usata correttamente questa tattica può assicurarvi la vittoria in 20 minuti, ma richiede una grande esperienza in quanto spesso sarete costretti a improvvisare per esempio ricercando il cloacking per i Wraith prima di mandarli all'attacco.

Explorer reporting

Una delle unità più importanti dell'esercito dei Terrans è indubbiamente lo Science Vessel. Infatti, questo pallocchio volante può rivelarsi decisamente mortale per il nemico quanto vitale per voi.
Lo Science Vessel possiede tre poteri speciali che vedrò di analizzare approfonditamente in questa sezione.

Defensive Matrix

Questa abilità permette allo Science Vessel di creare uno scudo temporaneo attorno a una qualunque unità, grantendogli temporaneamente circa 250 pf addizionali. Penso che l'utilità di questo potere sia assolutamente inconfutabile ed evidente, ma forse è bene precisare che è praticamente inutile castarlo su un'unità qualsiasi ed è meglio tenerlo per unità che ne hanno davvero bisogno. Lanciandolo su un Ghost, per esempio aumenterete le probabilità che riesca a lanciare una bomba atomica, mentre se il suo bersaglio è un Battlecruiser trasformerà quest'ultimo in una vera e propria macchina di morte con ben 750 pf!!!

Irradiate

Con questo potere potrete creare una nube tossica che si muoverà con l'unità bersaglio infliggendo danni a lei e a tutte quelle che la circondano.
L'Irradiate si rivela particolarmente utile nel difendersi dagli Zerg in quanto un gruppo di Mutalisk colpito da questo attacco ha veramente poche possibilità di salvarsi e, comunque subirà danni ingentissimi.
Un'altra tecnica difensiva consiste nel lanciare l'Irradiate sui Siege Tank se questi vengono attaccati da Zealots o Zergling, in quanto il carro non subirà danni (l'Irradiate ha effetto solo su unità organiche) mentre tutti quelli che gli si avvicineranno, moriranno entro breve tra indicibili dolori (yuk, yuk).
Tuttavia, se usato con accortezza, l'Irradiate può essere usato anche per attaccare. Mandando uno o più Science Vessel dietro le difese nemiche potrete infatti causare molti danni irradiando i raccoglitori che sono notoriamente ammassati.
L'unica nota negativa è che, purtroppo non riesce a uccidere unità con più 180-190 pf.

Emp Shockwave

Probabilmente l'abilità più utile del gioco. Questo potere disattiva gli scudi di tutte le unità che colpisce e riduce a zero la loro energia (non gli pf) impedendogli di usare le loro abilità e i loro poteri psichici .
Come è facile intuire l'Emp si rivela estremamente utile soprattutto contro i Protoss in quanto riduce di metà gli pf delle loro unità e dei loro edifici consentendovi di averne facilmente ragione. In particolar modo l'emp è fondamentale contro gli Archons, in quanto eliminando il loro scudo rimangono con solo 10 pf e possono essere uccisi anche da un scv!! (Orrenda assonanza).
Infine, è possibile creare un devstante attacco nucleare castando l'Emp Shockwave sugli edifici dei Protoss prima di lanciare la bomba distruggendoli così in un solo colpo.

Difesa

Sebbene i Terrans possano infliggere seri danni con un attacco, è in difesa che danno il meglio di se, non a caso, una delle cose più difficili per le altre razze è conquistare la base principale che è notoriamente la più difesa, è capitato a volte che, in alcune partite un giocatore dei Protoss avesse conquistato tutto lo scenario senza però riuscire a entrare nell'ultima base dei terrestri e la partita era durata ancora mezz'ora prima che il tapino riuscisse ad aver ragione del suo avversario!
I Terrans riescono molto efficacemente a fermare rush di Zergling all'inizio del gioco, quindi non dovreste avere problemi in questo senso, (ricordatevi solo di fare i Bunker) mentre qualche problema potrebbero causarvi i Protoss; per affrontarli cercate di posizionare i vostri Bunker in una zona ristretta in modo da impedire a troppi Zealot di attaccarvi contemporaneamente e di darvi il tempo di riparare i Bunker con degli scv.
Se volete poi costruire una difesa che resista anche alle unità più potenti dovete tenere presente che ogni difesa dei Terrans si basa su un piccolo schema di posizionamento ideale delle unità che consente di ottenere la massima potenza di fuoco e che può essere ripetuto per ampliare le proprie difese.
Lo schema consiste nel posizionamento di tre Bunker in un triangolo con la base verso il nemico: in ognuno dei due Bunker più avanzati posizionate 4 Marines (o 2 Marines e 2 Firebat), mentre, in quello più arretrato, mettete 4 Ghost. In mezzo a questo triangolo piazzate un Siege Tank in siege mode in modo che non possa sparare sui vostri Bunker tentando di colpire il nemico. Ora se necessario potete anche mettere 2 torrette ai lati del Tank così da bloccare più facilmente gli attacchi aerei e potete anche posizionare cinque o sei mine davanti al tutto a scanso equivoci.
Nelle fasi più avanzate del gioco, dovreste anche far sorvolare la zona da un Battelcruiser e 3 o più Wraith così da fermare i Guardian prima che possano spararvi addosso.
Un grande aiuto in difesa, soprattutto contro i Protoss e i Terrans lo possono dare gruppetti di 2-3 Ghost che, con il lockdown possono paralizzare all'istante i Battelcruiser o i carrier del nemico. Usate comunque la loro abilità con parsimonia e state attenti a non perderne troppi negli scontri: sono molto preziosi per il vostro esercito.

Nome	Hp	Armatura	Tempo costruzione	Costo minerali	Costo gas	Danni (Suolo+bonus)	Danni (Aria+bonus)
Marine	40	0	24	50	0	6+1	6+1
Firebat	50	1	24	50	25	8+1(x2)	0
Ghost	45	0	50	25	75	10+1	10+1
Vulture	80	0	30	75	0	20+2110xmina	0
Siege Tank	150	1	50	150	100	30+370+5 (siege mode)	0
Goliath	125	1	40	100	50	10+1	10+1 (x2)
Dropship	140	1	50	100	100	0	0
Wraith	120	0	60	200	100	8+1	15+2
Science Vessel	200	1	80	25	300	0	0
Battelcruiser	500	2	160	400	300	25+3	25+3

Zerg

Gli Zerg sono la razza più atipica del gioco, sono infatti mostri che farebbero impallidire anche i nostri cari xenomorfi e si servono solo di mezzi e strutture biologiche. Gli Zerg hanno le unità individualmente più deboli del gioco, ma sopperiscono facilmente a questo svantaggio grazie alla loro enorme velocità di produzione. Essi sono infatti in grado di produrre ben 3 unità (e di iniziare a produrne altre tre arrivando quindi a un totale di ben 6!) nel tempo in cui il nemico ne produce una!
La possibilità di espansione degli Zerg è data principalmente dal fatto che sono costretti a costruire sul creep una sostanza biologica che ricopre il terreno da loro infestato e che sono in grado di espandere grazie alle Creep Colony.
Una buona strategia consiste nel fare una base vicino al nemico più presto possibile e circondarlo letteralmente di creep, trasformando tutte le Creep Colony in sunken colony. Così facendo impedirete al vostro nemico di espandersi e, potrete anche raggiungere un grandioso livello di sadismo costruendo sunken colony sempre più vicine alla base nemica finchè non saranno in grado di colpire gli edifici. Pensate che bello!!!

Unità

Zergling: utilissimi! Questo è l'unico modo per descrivere i guerrieri base degli Zerg. Da ogni uovo ne escono due, sono veloci e aggressivi e possono sotterrarsi, ma teneteli lontani dai Firebat e dai Templar.

Hydralisk: l'unità più temuta del gioco, una sorta di Ghost in versione ridotta, relativamente veloce, dotato di attacco a distanza e della possibilità di nascondersi sotto terra. Diventano terribili con l'avanzare del gioco quando in breve tempo gli Zerg ne possono ottenere un numero smodato!

Mutalisk: molto utili. Una delle unità fondamentali dell'esercito Zerg. Usateli solo in gruppi numerosi.

Ultralisk: molto grossi e spaventosi, ma scarsamente utili, almeno finche la blizzard non aggiungerà quei tanto famigerati upgrade che ha promesso. Principalmente usati per chiudere qualche punto chiave o per attirare il fuoco nemico. Diventano più importanti durante un controattacco quando potete produrne ben 6 nel tempo in cui fareste 6 Hydralisk (ammesso che abbiate i soldi). Non possono sotterrarsi.

Queen: l'unità più odiata dopo il defiler. Usate spesso il Parasite in modo da sapere quello che sta facendo il vostro nemico. L'Ensnare funziona bene contro i Wraith perché li rende visibili e li rallenta, inoltre vi permette di aver ragione di forze anche superiori numericamente se usato bene (e cioè contro gruppi di unità ammassate).
Lo Spawn Broodling va usato contro carri armati, Ghost, Goliath, Templar e le varie unità che raccolgono (non ha effetto sugli Archon).

Defiler: l'unità più odiata. Descriverò i suoi poteri più avanti in dettaglio.

Scourge: questi odiosi cosini sono veloci e fanno ben 100equalcosa danni alle unità volanti contro cui si suicidano; semplicemente indispensabili contro i Battelcruiser.

Guardian: sono un po' costosi ok e sono anche un po' lenti lo ammetto, ma volete mettere la potenza smodata!!!!
Volete una loro descrizione? Siege Tank volanti. Teneteli da conto.

Overlord: Supply Depot, Detector e Trasporto Truppe tutto in uno per soli 100 minerali? Ben venga! Ma teneteli ben protetti, mi raccomando.

Infested Terrans: AHHHHH qui si incomincia a ragionare! L'unità che fa più danni in assoluto (ben 500) è difficilissimo ottenerli in quanto dovete infestare un Command Center, ma fa sempre piacere vederli esplodere sul e con il nemico!

Attacco

Gli Zerg danno ovviamente il meglio di se in attacco. Non c'è molto da dire alla fin fine, le uniche cose che dovete tenere a mente sono di far attaccare a tutte le unità un bersaglio alla volta (se sono Marines o altre unità deboli vi conviene però dividerle in due gruppi) in modo da uccidere anche le unità più potenti in breve tempo e di attaccare sempre con gruppi consistenti di unità.
A volte è utile avere una grande quantità di risorse per produrre continuamente unità da poter usare in un contrattacco, ma la cosa alla fin fine può rivelarsi dispendiosa e impedirvi di ottenere le unità più avanzate.
Se invece state per lanciare un attacco in grande stile vi servono alcune cose che sono 5-6 Guardian e 18-20 Mutalisk (ma anche di più se potete permettervelo) con cui proteggerli. Se state combattendo contro i Protoss tenete anche un paio di Zergling e Mutalisk sotterrati di fronte alla vostra formazione in modo da fermare i Templar che dovessero venire a disturbarvi.
Continuate a bersagliare la base nemica da questa posizione con i Guardian e, una volta che avrete distrutto le strutture principali, mandate i Mutalisk a finire il vostro nemico.
Infine se un vostro attacco è fallito, ma il nemico è stato seriamente indebolito non esitate a riattaccare subito, in questo modo potreste anche riuscire a logorarlo a tal punto che finirà per chiudersi nella sua base voi avrete a questo punto tutto il tempo del mondo per pensare a come farlo a pezzi.

Zergling Rush

Di questo rush esistono 2 versioni:
1- Questa prima versione richiede che voi produciate 2 drone per poi aspettare di avere 150 minerali e costruire la Spawning Pool. Mandate il vostro Overlord a esplorare, ma riportatelo a casa se vedete che il nemico dispone di Marines. A questo punto dovete produrre un Overlord in più e, mentre aspettate che sia pronto raggiungere il totale di 9 unità producendo sei Zergling (quindi con 3 uova). Ora potete iniziare la produzione in massa di Zergling. Appena avrete 12 Zergling attaccate.
Può essere utile fare uno o due droni in più per velocizzare la produzione e riuscire a ottenere anche 24 Zergling.
2- La seconda versione differisce per il fatto che dovete aspettare di avere 150 e fare subito la Spawning Pool per poi produrre 2 dorni e un Overlord mentre aspettate che sia pronta. Appena la Spawning Pool è completa, iniziate a produrre Zergling come dei matti, raggiungete il totale di 24 e poi attaccate.
Sebbene questo tipo di rush sia più veloce non vi permette di ridirigere facilmente la vostra produzione nel caso il dovesse fallire e si rivela quindi più rischioso.

Mutalisk Rush

Miglior razza contro cui usarlo: Protoss
Peggior razza contro cui usarlo: Zerg
Miglior mappa su cui usarlo: Dire Straits o una mappa composta da isole

Questo tipo di rush vi permette di ottenere più velocemente possibile un gruppo 6-7 Mutalisk per attaccare il nemico.
Per attuarlo dovete fare tutto con la massima velocità. Mandate subito i quattro droni iniziali a raccogliere i minerali e iniziate a produrre altri 2-3 droni. Appena avrete 150 minerali iniziate a fare la Spawning Pool. Mentre la Spawning Pool è ancora in preparazione fate altri due droni e una Refinery. Fate un Overlord e mandate l'unico drone rimasto libero a raccogliere il gas. Fate almeno altri 3-4 droni e usatene due per raccogliere i minerali e due per il gas. Appena ne avrete la facoltà fate l'upgrade all'Hatchery. Mentre l'upgrade è in corso fate un po' droni e 2 Overlord.
Appena l'upgrade è finito costruite la Spiral. Per quando questa sarà completa dovreste avere abbastanza soldi per iniziare la produzione di Mutalisk. Con un simile tipo di attacco sarete in grado di terminare una partita in 14 minuti.

Defiler

Una delle unità più potenti in assoluto è, senza ombra di dubbio il defiler, vediamo di analizzarne tutte le abilità.
Prima di tutto, per usare al meglio i defiler è bene averne un buon numero ed è bene che abbiano il pieno di upgrade Se potete fate accompaganre i defiler da un gruppo di 5-6 Zergling che serviranno da protezione e, nel contempo da riserva di energia (utilizzate il consume).

Dark Swarm

Il potere di base del defiler è tutt'altro che inutile, con questa abilità, infatti, potete creare una nube di insetti che renderà invulnerabile dagli attacchi a distanza qualunque unità si trovi al suo interno (eccetto le unità volanti e gli edifici).
Lo swarm si rivela fondamentale per difendere la vostra base, infatti è possibile fare a pezzi un congruo numero di Marines o addirittura di Goliath con dei semplici Zergling e qualche defiler, ma dimostra la sua importanza anche e soprattutto in fase di attacco dove vi permette di eliminare facilmente le difese dei Terrans e quelle dei Protoss.
Un modo particolarmente infausto per usare il Dark Swarm consiste nel creare una sorta percorso verso la base nemica e mandarci in mezzo un gruppo di Marines infestati: in questo modo si riduce notevolmente il tempo che l'avversario ha a disposizione per reagire.

Plague

Altra abilità molto utile: infligge danni per un certo periodo di tempo ai bersagli prescelti, ma non li porta mai sotto 1 pf.
Questo potere si rivela estremamente utile contro la fanteria dei Terrans (che non può essere guarita) e, in generale contro ogni unità dei Protoss in quanto non possono essere riparate.
Un consiglio: cercate di usarlo su gruppi di unità ammassate, in questo modo l'area colpita aumenta.

Prepare to die, ovvero 'il potere della guerra psicologica'

Una delle unità sicuramente più potenti è il marine infestato, questo non tanto per il suo effettivo potere, ma soprattutto per il terrore che incute al nemico vedere uno sciame di questi ragazzoni andare a sfracellarsi sulle sue difese portandosi via 5-6 unità ogni volta che uno arriva a destinazione.
Il bello è che, con una serie di attacchi ben calibrati potete convincere facilmente il nemico che è meglio chiudersi in difesa, potendovi così appropriare liberamente delle risorse.
Non è raro neanche che il vostro avversario abbandoni addirittura il gioco dopo uno di questi attacchi!!

Running, ovvero 'come esplorare con gli Zerg'

Gli Zerg hanno il grandissimo vantaggio di poter pre-esplorare la mappa in diversi modi. Prima di tutto gli Zerg partono sempre con un'unità volante: l'Overlord, che, almeno nei primi 3-4 minuti può essere usata tranquillamente per cercare possibili fonti di risorse, posizioni strategiche importanti o perfino la base del nemico. Sfortunatamente queste unità sono estremamente lente e vulnerabili ed è quindi una buona idea tenerle nella vostra base dopo la fase iniziale del gioco, almeno fino a quando non ne avrete in numero sufficente da poterne sacrificare qualcuno.

Un'altra utilissima unità in fase esplorativa è lo Zergling: sotterrate uno vicino ai minerali dove il nemico potrebbe insediarsi e otterrete una perfetta spia che vi permetterà di limitare immensamente la possibilità di espandersi del nemico. Per sfruttarre al massimo questo vantaggio cercate di avere sempre una piccola task force pronta a stroncare sul nascere una base nemica.
Non dimenticate che la chiave per il successo di queste tattiche è la velocità, quindi velocizzate gli Overlord gli Zergling e anche gli Hydralisk.

Difesa

In fase di difesa non pensate neanche un momento di affidarvi soltanto agli Zergling perché, un gruppo consistene di Zealot o di Firebat può sterminarli in meno di un secondo. Quindi cercate di ottenere al più presto un buon numero di Hydralisk (almeno 6). Ora, se volete avere una difesa ottimale, spostate i vostri Zergling poco all'esterno della vostra base verso la parte da dove pensate che verrà il nemico, assegnateli a un gruppo e sotterrateli. A questo punto prendete gli Hydralisk e posizionateli poco più in dietro degli Zergling. Aspettate che arrivi il nemico e che veda gli Hydralisk, appena si dirigerà verso di loro passando sugli Zergling fate uscire questi ultimi e fate attaccare gli Hydralisk.
Subendo poche perdite dovreste riuscire a fare una strage.
Nelle fasi più avanzate vi conviene invece avere nella base anche qualche Mutalisk e uno o due Guardian per poter eliminare anche avversari più pericolosi come i Siege Tanks (contro cui funziona comunque bene anche la tattica degli Zergling a meno che il nemico non li difenda con i Firebat).
Gli scourge sono utili contro i Battelcruiser, ma per questi sono meglio molti Hydralisk e un po' di defiler, mentre, per proteggervi dai Ghost e dai Templar vi consiglio di piazzare i vostri Overlord in un cerchio attorno alla vostra base in modo che siano costretti a farsi vedere prima di colpirvi. In particolar modo state attenti ai Templar che in un solo colpo possono decimarvi l'armata, attaccateli con 2 Zergling e disperdete il resto delle vostre truppe nelle immediate vicinanze in modo da limitare i danni.
Per quanto riguarda le torrette, le sunken colony non sono molto utili ma piazzarne un po' fa sempre bene, mentre le spore colony si rivelano formidabili solo se in gruppi da 4-5.

Nome	Hp	Armatura	Tempo di costruzione	Costo minerali	Costo Gas	Danni (Suolo+bonus)	Danni (Aria+bonus)
Zergling	35	0	28	50	0	5+1	0
Hydralisk	80	0	26	75	25	10+1	10+1
Overlord	200	0	40	100	0	0	0
Queen	120	0	50	150	100	0	0
Mutalisk	120	0	40	100	100	9+1	9+1
Ultralisk	400	1	60	200	200	20+3	0
Defiler	80	1	50	25	100	0	0
Guardian	150	2	40	50	100	20+2	0
Scourge	20	0	30	25	75	0	110
Infested Marine	60	0	40	100	50	500	0
Broodling	30	0	0	0	0	4+1	0

Il più completo corso su Adobe Photoshop 4.0® mai pubblicato su cd-rom. (per PC & Mac)

Da Aprile ogni 15 giorni in edicola

Chi lo usa?	Cosa ne fa?
il grafico freelance	design d'immagini
il pubblicitario	fotomontage
produttore multimediale	interfacce cd-rom
l'art director	progetti clienti
creatore pag. web	grafiche & bottoni
l'artista digitale	arte digitale
creatore di videogiochi	schermate e scenari
il fotografo	il foto-enhancement
il fotolitista	correzione colori
il professionista	crea idee
il dilettante	cartoline d'amore
l'insegnante	visualizza meglio
lo studente	arrichisce i compiti

Un corso interattivo formato cd-rom, nel quale i maestri virtuali vi fanno da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L'interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software tranne il QuickTime (sul cd) per poter usare questa collana.

XENIA
EDIZIONI

Se non trovate questa collana nell'edicola sotto casa....TRASLOCATE.

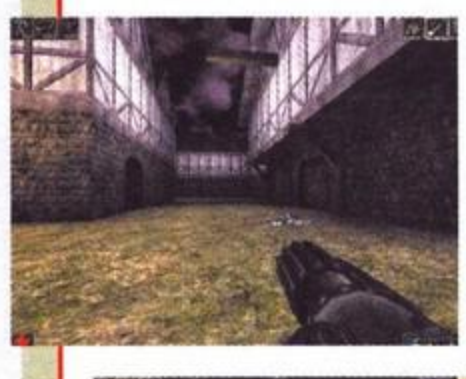
Eccoci di ritorno per la seconda e ultima parte della soluzione di Unreal: a dire il vero la prima non è che fosse venuta benissimo esteticamente, e mi riferisco più che altro alla dimensione delle foto; del resto la lunghezza e la vastità del gioco sono quelle che sono: come si faceva a tagliare? Poi mi avreste giustamente tacciato di ambiguità e superficialità, quando invece, tanto per mantenere la rima, Gaburri dev'essere sempre e solo sinonimo di qualità. Vorrà dire che stavolta cercherò di essere veramente il più breve e schematico possibile, lasciando magari fuori qualche foto non indispensabile; per l'aneddotica ci daremo appuntamento a casa mia davanti a un bel bicchierone di Quality Cola GS con l'aspirina. E ora riprendiamo a piè pari dove ci eravamo interrotti...

GATEWAY TO NA PALI

Eravamo rimasti alla Sunspire, vero? Ah, un livello bello quanto complicato... ora, tanto per gradire, possiamo riposare con questa mappa piccola e facile. Si tratta basilarmente di andare avanti bastonando gli alieni che osano pararcisi innanzi, salvando la vita "en passant" a un povero Nali in procinto di essere buttato nel vuoto. Superato il portone di pietra raggiungete il torrente e tuffatevici, indi risalite la corrente fino a una piccola cascata. Dietro ad essa c'è una leva da tirare per poi tornare indietro, sempre per via acquatica. Mentre seguite la corrente che vi trascina, però, badate a sbarcare su una piattaforma prima di precipitare nel vuoto interstellare in cui finisce il fiumiciattolo! Indi salite le scale e terminate il livellino.

NA PALI HAVEN

Avete raggiunto il villaggio di Na Pali. Innanzitutto prendete la porta sulla destra: alla vostra destra ci sarà una porta chiusa; voi andate a sinistra e azionate un meccanismo che la sbloccherà. Vi troverete nella stanza raffigurata in foto, dove si trova un meccanismo che fa aprire un altro portone. Uscite all'aperto ed entrate nella porta subito alla vostra sinistra: distruggete l'esistenza dei bambocci alieni che infestano il loco per poi salire le scale. Una volta raggiunta la finestra, azionate l'ennesimo meccanismo (e tre) onde aprire la porta che vedete appena fuori. È giuocoforza a questo punto fare il giro, raggiungerla e valicarla; finalmente potrete azionare un meccanismo (e quattro) che farà precipitare la cassa di prima che sfonderà il pavimento rivelandovi un passaggio... hum, l'avevamo già visto in Outlaws della Lucas, ma vabbè. Saltate dentro e vi troverete presi in una trappola: poco male, tanto come Tex Willer quando vi prendono in trappola voi uccidete tutti. Finiti i tafferugli potete proseguire, colpire la crepa nel muro e scoprire così un passaggio. Salite e, dopo qualche altra scaramuccia, vi ritroverete in una biblioteca. Da qui in poi è accademia: inforcate la porta a sinistra, azionate l'ennesimo meccanismo sblocca-portone, raggiungete il portone e sbucate in una bella piazza con tanto di statua. Proseguendo sempre dritti e tenendo la sinistra, arriverete in un complesso di piscine o giù di lì: scendendo le scale potrete notare un'altra crepa nel muro. Un colpo di Eightball e il muro sarà solo un ricordo. Entrate nella cantina appena rivelatasi, salite le scale dall'altra parte e raggiungerete una specie di sala d'armi dove tre Krall si stanno baloccando. Dopo averli sistemati guardate sotto quella specie di bancone: rinvenirete un pulsante che farà aprire la porta in cima alle scale. Recatevi quindi al piano di sopra e azionate una leva (quale? ...ho perso il conto). È il momento di tornare indietro: uscite di nuovo all'aperto e imboccate la porta che in precedenza avevate ignorato, e che la vostra azione mirata di poc'anzi ha reso agibile. Dopo una serie di difficili duelli, e avendo completato l'esplorazione dei dintorni onde rinvenire utili ghiottonerie e utensili, attraversate con piglio fiero la porta sulla destra, azionate la leva sulla sinistra, tornate indietro ed entrate nel portone (che prima era sbarrato). Avrete ora accesso in una sala con ascensore; prendetelo, salite e attivate l'ingresso subacqueo alla montagna o grosso spuntone di roccia poco lungi. Ritornate indietro, rientrate nella porta sulla destra, tuffatevi e imboccate il suddetto tunnel sotto la cascata verso il livello successivo. Mica male sto livellino però; ma quante leve abbiamo azionato?



OUTPOST

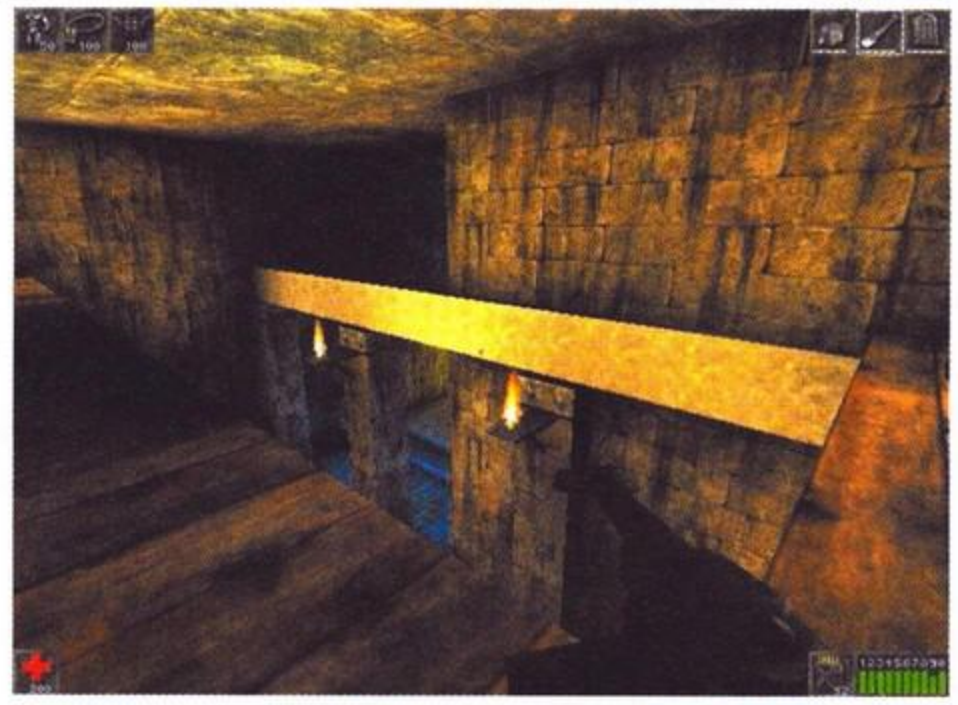
Appena fuori dal tunnel subacqueo entrate nell'unica porta agibile, prendete l'ascensore, fate il giro, attivate la porta principale e buttatevi giù. Dopo i prevedibili spargimenti di sangue prendete l'ascensore, arrivando in un hangar dove c'è una navetta spaziale. Purtroppo non vi serve a molto, quindi salite di sopra e attivate i pannelli che fanno aprire la porta di sinistra dell'hangar e disabilitano il campo di forza. Imboccate il corridoio a sinistra e in men che non si dica vi troverete davanti a una cattedrale: alla faccia dell'ambientazione fantastico-spazial-futuristica. Entrate e salite per le scale della navata laterale destra. A sinistra dell'affresco in foto, notate una pietra fuori posto; toccandola si aprirà una porta segreta che vi farà raggiungere la cima del campanile dove potrete fare un po' di spesa. Ritornate indietro, imboccate il corridoio sotto la navata sinistra e scendete nelle catacombe. Attivate il controllo del futuristico teletrasbordo e, raccomandandovi ai vostri santi protettori, vi ci tuffate senza rimpianti.

VELORA PASS

Vi ritrovate in una vallata con due Skaarj dalla breve vita e dalla morte dolorosa. Proseguendo vi troverete davanti a una scena quantomeno insolita: un titano immobile, come radicato al suolo dopo una basente battuta del Bossetti, seduto su un trono di ghisa cosmica. Davanti a lui vi è un power-up per la Dispersion Pistol: purtroppo, appena lo prenderete il tipaccio si risveglierà. Poco male, tanto è un fallitone, e dopo aver avuto ragione di lui vi basterà sedervi sul suo trono per far risalire il ponte d'amianto dalla lava e proseguire implacabili il vostro cammino verso un futuro più radioso.

BLUFF EVERSMOKING

Dopo aver pianto i numerosi morti disseminati qua e là, seguite il Nali lungo il sentiero. Superato l'ultimo di diversi portoni, e arrivati a questo punto, recatevi all'interno di quella specie di monastero e girando a sinistra proseguite fino al cimitero. Noterete che c'è un Nali incorporeo che prega davanti a una tomba: voi girategli dietro e premete il pulsante. Buttatevi dentro il sepolcro aperto e, nelle catacombe, avrete modo di far vostri un bel po' di oggetti utili. Una volta tornati indietro, mediante tuffo in un pozzo di liquame verde, ritornate all'ingresso dell'edificio e questa volta seguite il sentiero che scende in basso sulla vostra sinistra. Giunti al bivio, prendete il corridoio sulla destra e arrivate nelle prigioni; tirando la leva sulla sinistra le celle si spalancheranno. Dopo aver seguito il prigioniero così liberato dalle sue catene, imboccate il cunicolo sotto le scale e riemergete nel nascondiglio di un altro fuggiasco, purtroppo deceduto. Finalmente potrete entrare nel monastero vero e proprio; per far questo vi basterà tuffarvi nella pozza, nuotare sott'acqua fino a raggiungere una croce sommersa e risalire. Entrate senza por tempo in mezzo nella cappella, dove due Nali vi indicano due nicchie in cui trovate un po' di munizioni e una cintura protettiva. Indi salite nella torre di guardia a sinistra, per azionare il meccanismo che apre l'ingresso principale al fogne. Andate poi a destra e scendete giù fino ad arrivare al pannello di controllo del campo di forza; dovete camminare sulla trave di fronte a voi, saltare al di là del suddetto campo e disattivarlo. A questo punto uscite dal monastero, tornate al bivio della foto di prima ma questa volta prendete il corridoio di sinistra. Dopo l'ennesimo tuffo nei liquami con conseguente tratto in apnea, emergete, tirate la leva, buttatevi nel passaggio che si è aperto e rituffatevi; emergete ed entrate nella porta di fronte a voi, poi andate a sinistra, azionate la leva con un colpo di testa e scendete nuovamente. Percorrete il lungo cunicolo, facendo fuori gli scout, attivate il pannello dell'ingresso al campanile e dell'ascensore, quindi imboccate il cunicolo dall'altra parte al termine del quale trovate una piattaforma che vi fa sbucare proprio all'ingresso della torre. Entrate e attivate la piattaforma, raccogliendo anche le munizioni. Ritornati di sopra e rientrati nella torre, chiamate l'ascensore e prendetelo. Eccovi finalmente sulla cima, dove purtroppo appurate il tristo fato che è toccato alla donna rapita dagli Skaarj. Attivate i due interruttori che attiveranno del tutto l'ascensorame di contorno. Tornate di sotto, brancate al volo un passaggio sulla piattaforma mobile e in quattro e quattr'otto avrete finito il livello.

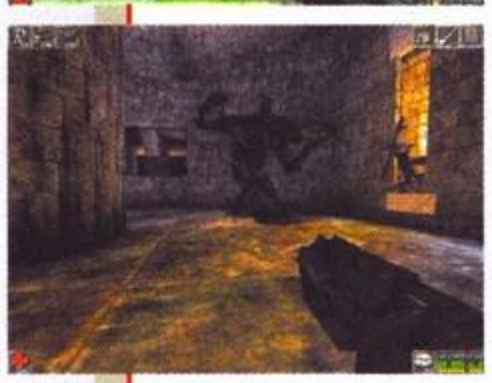


DASA MOUNTAIN PASS

Cominciate il livello nel deposito delle casse che questi ladruncoli hanno rabbato dalla ISV-Kran... godetevi lo scontro, quindi azionate la leva a sinistra della porta. Uscite fuori e, dopo aver sconfitto i Krall, azionate la grossa manovellona onde abbassare il ponte; percorretelo e sulla sinistra notate una trave caduta che porta a una nicchia sullo strapiombo. Tuffandovi vicino alla trave sulla sinistra, scovate un cunicolo subacqueo. Riemergete e, tirando la leva, scenderà giù una piattaforma. Salite, azionate un'altra leva e saltate di sotto superando la porta prima che si richiuda. Sulla sinistra trovate l'ennesimo meccanismo che spalanca la porta, quindi andate sempre dritti fino a uscire da questo livello interlocutorio.

CELLARS AT DASA PASS

Imboccato il passaggio a sinistra, azionate la manovellona e tuffatevi verso un passaggio segreto nell'angolo. Dopo aver preso un mega-curativo tornate indietro e valicate le sbarre precedentemente chiuse. Salite sulla piattaforma a destra, azionate un'altra ruota e aprite la porta successiva. Uccidete la simpatica combriccola di alieni che vi cercherà di fare la pelle e, sempre sorridenti, sbloccate il meccanismo che fa sollevare altre due sbarre. Superatele e salite fino a una stanzona, o meglio una piccola arena munita di grossa colonna centrale. Non farete in tempo a varcare la soglia che delle pesantissime travi vi bloccheranno la strada. È tempo di menare un po' le mani... il titano fa sempre paura, ma ormai siete degli esperti; come se non bastasse poi arriveranno dei Krall che, con tutta probabilità, cominceranno ad azzuffarsi col titano distraendolo. Una volta finita l'azione azionate un pulsante che si trova nascosto sulla colonna centrale, salite per le scale così rivelatesi e una volta in alto saltate giù nella cengia, che contiene il pulsante atto a sbloccare le travi soprannominate (nel senso di succitate). Dopo aver ridisceso le scale, sulla sinistra azionate una leva che fa sollevare – tanto per gradire – delle altre sbarre. Salite e azionate il meccanismo di pesi che farà scendere una piattaforma dall'altra parte della stanza. Utilizzatela e vi troverete in una locazione con pulsantone; dopo averlo premuto tuffatevi nella piscinona sottostante. Una volta arpionato il curativone, tuffatevi (occhio ai barracuda) e azionate la leva che vi permette di andarvene da questa stanza, per di più sollevando le sbarre nella stanza di fronte. Recatevi ivi (bellissimo questo bisticcio verbale, avrei potuto scrivere "recatevi ivi, vivi") immantinente e, alla fine del tortuoso corridoio, andate a destra, scendete per le ripide scale, prendete la piattaforma a sinistra, tirate la leva per rendervi accessibile la strada del ritorno e saltate sulle casse per prendere equipaggiamento e medikit. Risalite su dalle scale e andate a destra,



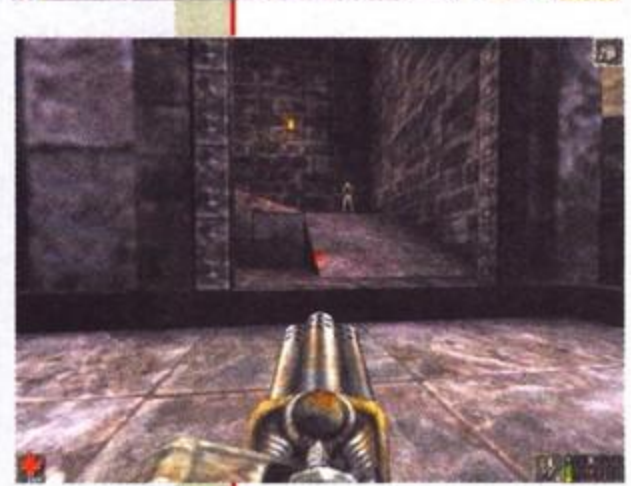
tuffatevi e, sfruttando una sbarra rotta, entrate. Andate subito a sinistra, poi a destra e troverete un passaggio subacqueo che vi farà emergere in una stanza dove dovrete azionare la leva (prima il dovere) e potrete prendete l'ennesimo medipacco da cento (poi il piacere). A questo punto tornate all'inizio del livello e vedrete che il cancello precedentemente chiuso è ora aperto. Scendete giù dalle scale e – mirabilia – alla fine troverete una leva. Attivandola si aprirà una porta proprio di fronte: l'interno rigurgiterà alieni e non c'è bisogno che vi dica che farne. Terminato lo sterminio girate la Ruota della Fortuna che si trova all'interno e salite sulla piattaforma che si paleserà in conseguenza a quest'azione. Proseguite lungo il cammino, salite per delle altre scale e ammazzate una dozzina di Krall fino a far spalancare un altro cancello. Il vostro attraversamento del piano sul quale il medesimo giace avrà come conseguenza diretta la vostra presenza fisica in uno spazio molto vasto giacente al di là del piano stesso, qualificabile quasi come una "stanza enorme". Qui dovrete far ruotare di un buon numero di gradi una sbarra fissata per un'estremità a un giunto ad essa ortogonale: un sistema meccanico al quale tipicamente si fa riferimento, nella sua interezza, col nome di "leva". L'effetto di quest'azione, audace ma mirata e in fondo tutt'altro che sconsiderata, sarà quello di far abbassare una struttura piatta atta al movimento in direzione antigravitazionale, in pratica una piattaforma che sale. Voi dunque salite, azionate un altro sistema mecc... un'altra leva e potrete abbandonare questo livello estenuante.

SERPENT CANYON

Tagliate gli ormeggi della barca a pistolettate, quindi saltate su e godetevi la scampagnata igienica lungo il fiume. Approderete a un moletto vicino a questo bel mulino. Potete scendere fino alla macina e ammazzare lo scout mugnaio, per tirar su un po' di munizioni; oppure potete proseguire verso il castello dei Nali e il nuovo livello.

NALI CASTLE

Questo posto l'ho già visto... Entrate nel castello dei Nali, andate a sinistra e superate gli scaffali colmi di libri fino a raggiungere la chiesa. Qui premete il pulsante dietro al leggio, uscite, percorrete le scale, girate a destra e, sotto la rampa di scale, notate un bell'amplificatore di potenza elettrica. Poscia salite le scale stesse e tornate nella stanza principale. Questa volta dirigete i vostri passi in alto a sinistra e girate nei cunicoli sempre salendo fino a incontrare un Nali che vi fa cenno di seguirlo; costui vi guiderà a scoprire un medipaccone. Da qui potete salire ulteriormente, sempre più in alto come una guida nepalese, fino ad arrivare proprio in cima alla torre più alta del castello, dove troverete la versione obesa degli alieni volanti con le braccine: ora vi aspetterà un bel combattimento. Se non vi farete distrarre dal pavimento luccicante ne avrete ragione in men che non si dica e potrete tornare indietro fino alla statua all'ingresso della chiesa. Da qui andate a destra e scendete di sotto. Entrate nella porta a sinistra dove ci sono le due insegne, uccidete lo Skaarj e attivate il meccanismo di apertura della porta. Scendete a sinistra e liberate i Nali imprigionati; uno di loro vi guiderà per un giro turistico di ore e ore ma purtroppo verrà vaporizzato da un'astronave anomala proprio in vista della sua bella casetta. Sconvolti, non vi resterà che tornare indietro per terminare l'opera di ripulitura delle prigioni, alla fine della quale sarà il corridoio in mezzo alla lava a condurvi fuori dal castello.



DEMONLORD'S LAIR

Avete presente il "Viaggio la centro della Terra" di Jules Verne? Be', il bravo Giulio aveva dell'immaginazione, ma era nulla al confronto di quest'atmosfera infernale. Qui incontrerete un grosso demone mooolto distratto, tanto che potrete sorprenderlo alle spalle. Solo, attenti a non farlo arrabbiare. Dopo avergli dato ciò che un Demon Lord merita, proseguite imperterriti per la vostra strada.

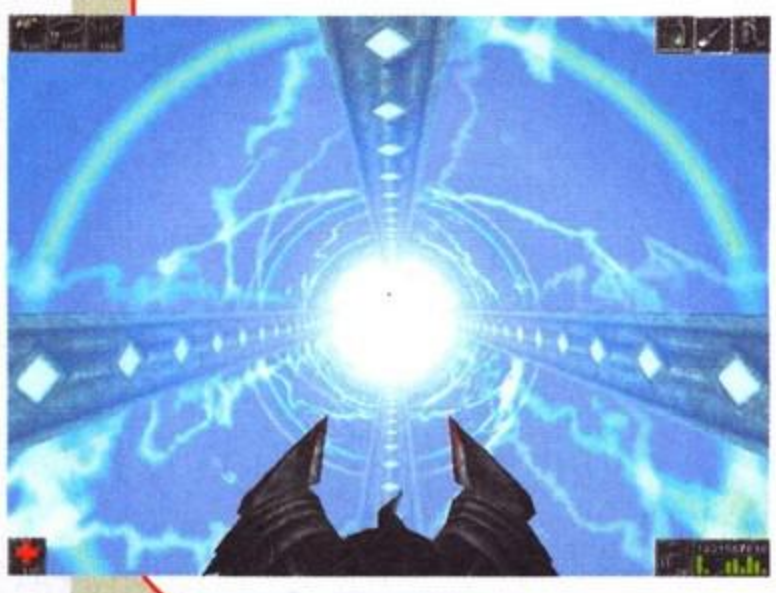
DEMONCRATER

Salite su una piattaforma che vi porta sempre più in alto fino ad arrivare a una stanza buia, ammazzate un po' di gente e scendete giù con l'altro ascensore in una stanza ove potrete riattiavare un generatore. Fatto questo tornate indietro e, dopo aver passato un bel pomeriggio tranquillo a fare shopping (ovviamente le casse trasudano di beni di prima necessità), premete l'interruttore che dà l'allarme. Questo farà aprire la porta che vi permetterà di proseguire ma, come irrinunciabile effetto collaterale, scatenerà contro di voi una bella banda di mentecattoni. Finite le scaramucce, prendete la porta e ben presto raggiungerete un pannello di controllo con teletrasbordo allegato. Vi toccherà ancora una volta dare fondo al vostro arsenale, ma dopo potrete agevolmente proseguire entrando nella vera e propria nave madre aliena; la mezzanotte di fuoco è dietro l'angolo...

MOTHERSHIP BASEMENT

Percorrete il corridoio fino alla fine, poi fate una bella svolta a destra verso un bella nicchia con munizioni e ipermedipacco curativo. Per raggiungerlo però dovrete temporizzarvi per benino e dar prova di notevole agilità, altrimenti di voi resteranno solo delle fettine sottilissime che darò in pasto al mio ombroso gatto Qamar. Dopo di ciò, o prima di ciò se siete fifoni, andate dall'altra parte (e cioè a sinistra) per prendere la piattaforma di forza (pura energia, come dicono nei cartoni) al centro della stanza. E con questo la mappa è finita, guarda un po'.

MOTHERSHIP LAB



Eccoci qua nel laboratorio dell'astronave madre. Continuate lungo il corridoio fino ad arrivare in una stanza; premete il pulsante sulla destra e potrete salire al piano di sopra. Qui percorrerete dei bracci di detenzione contenenti varie specie di alieni, ridotti ora e cavie per esperimenti disumani (del resto, come potrebbe essere altrimenti?). A un certo punto entrerete in uno stanzotto pieno di ragnacci che escono dai tubi - sterminateli senza pietà. Proseguite girando a destra e poi in fondo a sinistra e arrivate in una stanza con un altro pulsante che attiverà i teletrasporti... in effetti tornando sui vostri passi li riconoscerete subito e potrete utilizzarli. Balzate ferini in quello di fronte e godetevi un bel trip psichedelico, senza effetti collaterali e per di più gratis, ancora meglio di Woodstock. Arriverete agli ingressi dei dipartimenti di genetica e di energetica, dove leggerete i messaggi lasciati dagli scienziati dell'astronave. Dopo aver curiosato in lungo in largo, e aver appreso alcune nozioni sull'atmosfera, premete un pulsante che vi farà assistere proprio a una delle più aberranti conseguenze della sperimentazione genetica. Quando si va contro la volontà della Natura, ci si può aspettare solo depravazione e risultati sconvolgenti: il sonno della ragione genera mostri! Ma questo evidentemente gli scienziati lo ignoravano ed eccoci qua. Comunque, appena vi siete ripresi dallo shock, rituffativi nel simpatico tunnel psichedelico dell'amore universale, girate a destra e aprite, sempre a destra, la porta che adesso è diventata accessibile. Proseguite fino alla piattaforma immersa nella luce verde e usatela per scendere dabbasso. Appena sotto entrate nell'unica porta accessibile e tornate da dove eravate venuti. Ora però è possibile camminare sulla piattaforma nel bel mezzo del pavimento e far salire delle scale che utilizzerete prontamente. Uccidete lo Skaarj, prendete il curativo da cento e premete il pulsante. Adesso non vi resta che tornare indietro, perché potete raggiungere la porta di prima (è comparso un ponticello) e passare al livello successivo.

MOTHERSHIP CORE

Core ingratooo... core pazzoooh... ma no, il "core" è il nucleo o nocciolo, come dire che siete giunti proprio al centro dell'astronavona aliena. Salite, andate a sinistra ed entrate in una stanzona. Prendete la porta a destra, percorrete il piccolo corridoio, girate a sinistra e percorrete il corridoio circolare fino a giungere a una porta sbarrata. Aspettate che si apra, scendete giù e preparatevi a palesare tutto il carisma di combattenti provetti che, a questo punto, dovreste a buon ragione ostentare pavoneggiandovi. Dopo aver imposto a tutti gli alieni presenti la frequenza a un corso universitario di "Massacro et Similia", si aprirà una porta ma non prima che l'ultimo Skaarj abbia salutato. A questo punto varcatela, salite e raggiungete la locazione con le celle criogeniche fotografate da qualche parte in questo box. Poco più in là c'è un pannellone luminoso che spalancherà il portello sulla destra, dove vi infilerete barzotti benché sia la solita trappola. Ma che trappole e trappole, dico io, se ogni volta che ci provano (dai tempi di Wolfenstein 3D) i cattivoni vengono regolarmente bastonati? Be', a questo punto non smentitemi facendovi massacrare: fate fuori lo Skaarj ed entrate nella porta, dalla quale è fuoriuscito così baldanzoso verso la propria morte. Salite mediante piattaforma e palesate un carrello della spesa, perché qui è davvero pieno di bonus e prelibatezze: non manca la solita confezione di creatina da 100 punti, anche se facendola vostra priverete Del Piero dell'indispensabile sostanza che lo mantiene in forma, condannando così la Juventus alla serie B (e vabbè, vorrà dire che sulla Gazzetta, assieme Zeman, troverete anche la foto del Gaburri ammanettato e fustigato per diffamazione... NdSS). Per "tirarvi un po' su" premete il pulsantone, che farà spalancare la grata che vi aveva impedito di prendere la creatina blu precedentemente. A 'sto punto un ponte bello pinto vi permetterà di passare dall'altra parte (occhio ai corridoi bui con alieni che aspettano solo di ridurvi in polpette), dove un altro bel pulsantello farà aprire l'ultima porta chiusa al crocevia di cui sopra. Recatevi laggiù e un corridoio vi permetterà di raggiungere il Generatore degli Skaarj.

SKAARJ GENERATOR

Raccogliete la preziosissima luce perenne (o quasi), poi fate fuori gli Skaarj e usate i teleport per salire di sopra e prendere quanti più bonus potete. Dopo aver ucciso tutti gli astanti dovrete dare un'altra lezione di buona creanza al Demon Lord che avevate già sconfitto, o forse a un suo gemello, chi può dirlo? Magari questi falliti sono solo sette-otto alieni che fingono di morire e ricompaiono ciclicamente... farebbero prima a formare un Parlamento della Prima Repubblica, vi pare? Comunque a voi non interessa il potere legislativo bensì quello esecutivo, quindi portate a termine l'esecuzione con la massima professionalità possibile. In conseguenza a ciò scenderà una piattaforma: usatela per salire di sopra, sparate ai tre nuclei del generatore, e...

ILLUMINATION

Ho visto la luce! Ti dico che HO VISTO LA LUCE! Citazione d'obbligo per il grande Belushi di fronte a questa prima foto.

Dopo che tutto è finito, stando attenti a non perire nel cataclisma, uscite dalla porta per ritornare dentro l'astronave.

THE DARKENING

Questo livello è un altro esempio dell'accurato design di Unreal: mi ero sempre chiesto perché, in attesa di disporre di mondi 3D davvero dinamici, i programmatori non sfruttassero comunque la possibilità di riproporre la stessa mappa sotto diversi aspetti per dare un'idea di evoluzione della storia. A dire il vero qualche level designer privato aveva già sfruttato quest'idea: ricordo "Beyond Belief" e "Reload" per Quake, tra l'altro propostivi dal sottoscritto sul Silver Disk. Ma bando alle ciance e prendete la piattaforma dietro i bonus, che potete incidentalmente far vostri. Accendete la vostra luce semipermanente (search light) appena acquisita e scendete di sotto. Siete tornati sui vostri passi, ma date le conseguenze della vostra azione vandalica sul Generatore Skaarj l'ambiente è cambiato un pochettino. Dopo uno scontro con un alieno che si avvale della stessa identica tecnologia invisibilizzante che avete potuto sperimentare voi stessi, ripercorrete il tragitto già calcato a suo tempo fino a raggiungere il ponticello. Percorretelo, attraversate la porta e salite di sopra mediante piattaforma. Qui vi aspetta un bello scontro, mentre poco lontano si dà da fare uno Skaarj, che tenta invano di riparare al disastro che avete combinato. Proseguendo ancora per la vostra strada (che poi è sempre quella già percorsa) vi ritroverete ancora in locazioni già note. Questa volta però potrete saltate su di un'altra piattaforma trasparente che vi porterà di sopra. Una volta su entrate nella porta a sinistra, andate a destra ad attivare il pannello con l'ologramma, poi tornate indietro, salite sulla grata per attivare il generatore di emergenza e potrete finalmente uscire del livello mediante la porta alle vostre spalle (non quella da dove provenite, zucconi, l'altra!).

NEXT

THE SOURCE ANTECHAMBER

Andate a destra, premete il pulsantone fotografato e ritornate indietro per prendere la piattaforma dietro le sbarre precedentemente chiuse e ora apribili. Salite e percorrete il ponticello di energia verde, non senza tenere gli occhi aperti nel caso si palesino delle suppellettili da babbare. Camminate su questa pista di luce e una forza sconosciuta vi porterà a destinazione nel nuovo livello, all'origine di tutti i vostri guai.

THE SOURCE

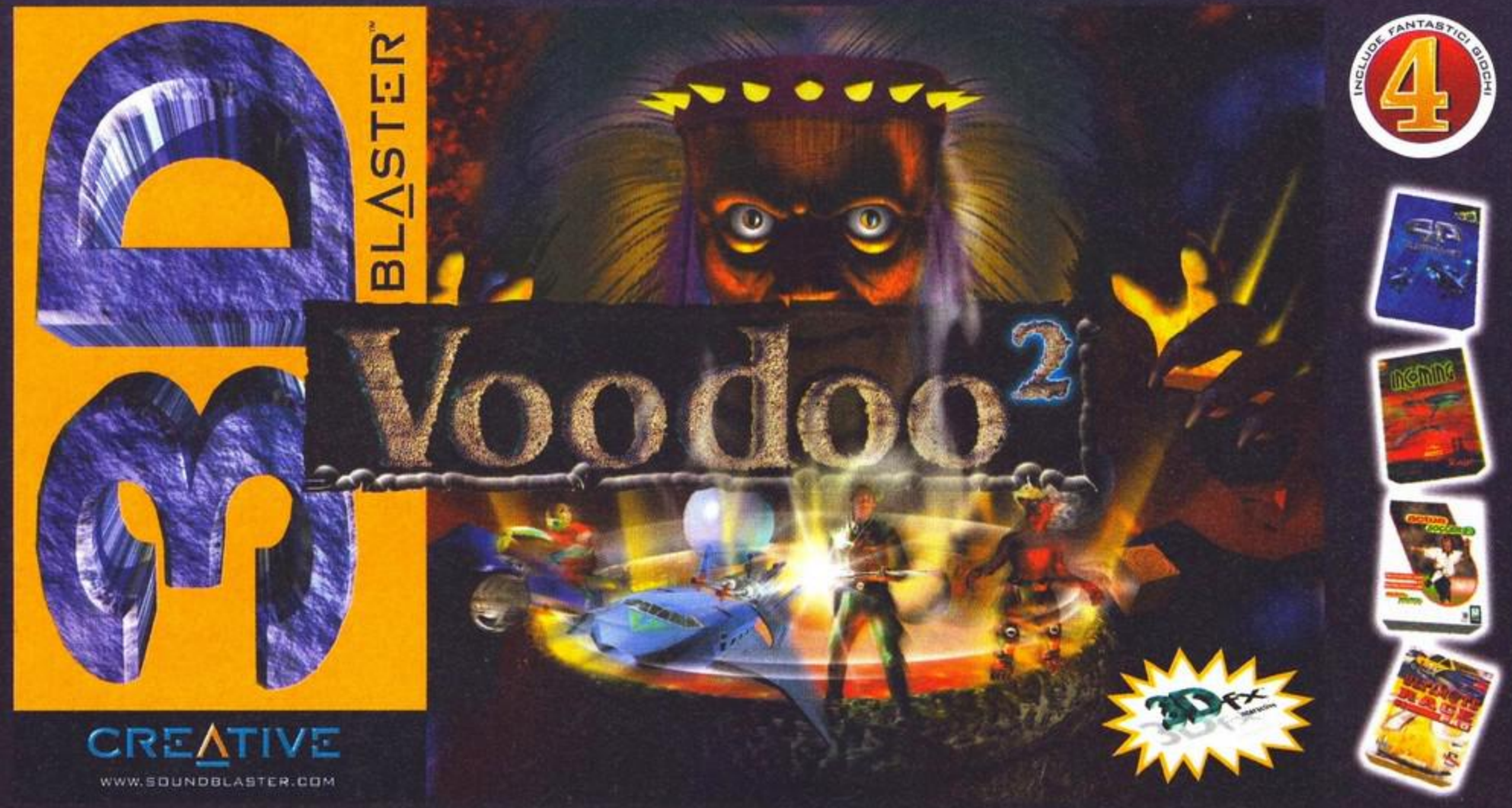
Uscite all'esterno da una qualsiasi delle quattro porte, spazzolate tutti i bonus che trovate in giro e cercate di orientarvi. La vedete? La struttura che contiene la madre di tutte le atrocità, la porta che conduce verso la vostra dannazione, il passaggio che vi permetterà di raddrizzare mille torti. Incidentalmente il cemento armato alieno che la costituisce è coperto da schifosi ragnacci... che scena Lovecraftiana, è d'uopo distogliere lo sguardo prima di perdere tutta la vostra sanità mentale. Entrate, senza sorvolare sul particolare degli stivaletti di Paperinik. Quale particolare, mi chiedete? Eh ehm non l'avrete notato, ma quando li raccogliete la didascalia dice che sono "speciali", e vi posso anticipare che la loro specialità consiste nel non durare solo tre salti bensì più o meno per sette ore. Usateli quindi durante l'ultimo epico scontro, per sfuggire alla mamma di tutte le abominazioni. Lascio che vi sbrighiate da soli il combattimento: dopotutto non è poi così difficile. Comunque, una volta inviato il mostro all'inferno dal quale non doveva uscire, imboccate l'unica porta accessibile e vedrete una splendida navetta spaziale. È la vostra salvezza, presto, correte a imbarcarvi! Siete praticamente salvi!!!

ENDING SEQUENCE

Ma che bella sequenza di decollo! Io non mi sono sentito male in aereo o su altro mezzo di trasporto, ma in questo caso penso proprio che se avessi dovuto sobbarcarmi a quest'accelerazione [e adesso non venite a dirmi che ho sbagliato la preposizione, sobbarcarsi regge il dativo, amici, ndSG] non avrei potuto fare a meno di avvalermi dei sacchettini di carta disposti all'uopo nel sedile di fronte al vostro. Ipoteticamente, s'intende. Anzi, aspettate un attimo che pulisco la tastiera... <scic, sciac>.
Com'è, come non è, siamo in orbita, che bello! Niente più sparatutto in soggettiva, che in fondo sono uguali dai tempi di DooM, ora viiia verso nuove avventure, vogliamo dar prova di bravura cimentandoci <sputter> in evoluzioni degne di un X-Wing! Ma... <cough> ...cos'è questo suono? Non è che <teunf, teunf... teunf... blup> siamo rimasti senza benzinaaa? Ma no, pacco!
Ebbene amici questa è la triste condizione nella quale siete precipitati, non più naufraghi ex-galeotti su un pianeta sconosciuto bensì autostoppisti spaziali di Douglasadamsiana memoria; nello spazio nessuno può sentirvi sbadigliare, speriamo almeno che Unreal 2 esca presto così verrà qualcuno a tirarvi fuori di qui! Nel frattempo statemi benone e, come sempre vi ripeto, fate i bravi! Mi raccomando!

Stefano Victorian Housekeeper nonché Governess Gaburri

L'acceleratore 3D più veloce non è importante...



...è INDISPENSABILE!

Superate ogni limite di velocità, se avete il coraggio! Con i suoi tre processori in parallelo, 3D Blaster™ Voodoo² lavora a una velocità che lascia tutti a bocca aperta. Nessun altro acceleratore grafico può reggere il confronto per prestazioni, qualità delle immagini e resa nei giochi 3D. E se una Voodoo² non vi basta, potete sempre installarne due e raddoppiare le prestazioni! 3D Blaster™ Voodoo² è l'unico acceleratore grafico 3D che vanta il marchio ufficiale di 3Dfx™ Interactive Voodoo².

Per sfrecciare anche voi in corsia di sorpasso, precipitatevi subito dal vostro rivenditore e scoprite i quattro fantastici giochi inclusi
• G-Police • Incoming • Actua Soccer 2 • Ultim@te Race Pro

Specifiche:

- Versioni da 8 e 12MB di memoria ultraveloce per garantire le migliori prestazioni
- Fill rate di 90.000.000 di pixel al secondo
- Fino a tre volte più veloce rispetto al chip 3Dfx™ Voodoo Graphics della prima generazione
- Massima compatibilità con i giochi tridimensionali

Le soluzioni multimediali più potenti per il vostro computer

CREATIVE®
WWW.SOUNDBLASTER.COM

Se volete provare questi prodotti cercate il Creative Connection Point più vicino all'indirizzo www.soundblaster.com oppure chiamate il n. 02-8228161

Copyright 1998. Creative Technology Ltd. 3D Blaster e il logo Creative sono rispettivamente un marchio e un marchio registrato di Creative Technology Ltd. Il logo 3Dfx e Voodoo Graphics sono marchi registrati di 3Dfx Interactive Inc. Tutti gli altri nomi di prodotto o marchi sono registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. Il prodotto reale potrebbe essere differente da quello rappresentato nell'immagine. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

ANGELO.BELLAFANTE@GALAOTICA.IT - 0039-2-2155447

Le Novità Hardware
e Software**, la guida alla navigazione**
in Internet,
le recensioni
dei CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
e dei videogiochi

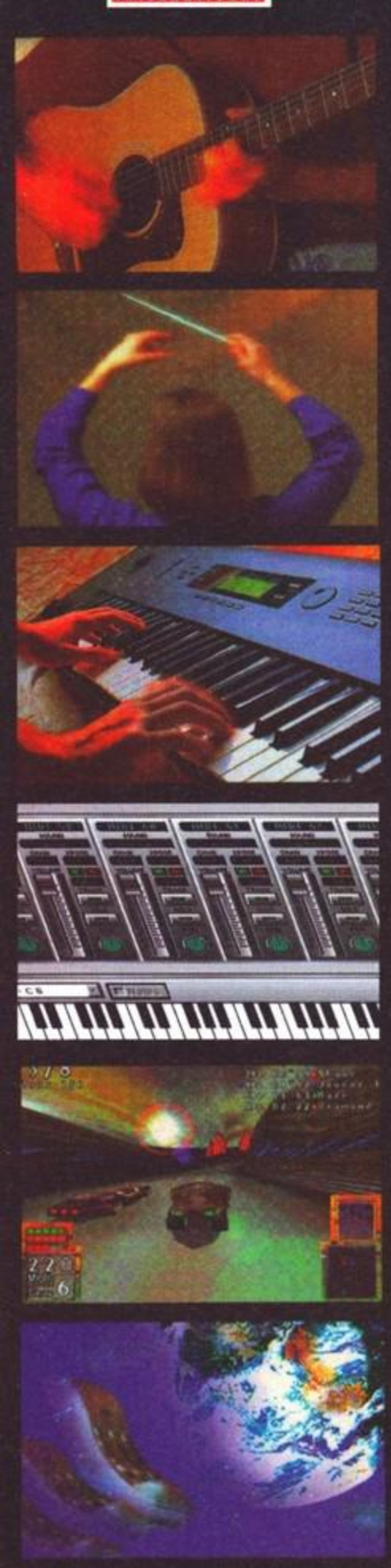
E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95

HOME STUDIO pro 64

SOLO PER I TUOI SENSI

Digital Direct-to-Disk Studio for your PC

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



16 Tracce Direct-to-Disk Studio, 64 tracce MIDI, con 16 effetti in tempo reale che uniscono la traccia audio alla MIDI

Connettori RCA placcati oro per una perfetta fedeltà digitale in INPUT ed OUTPUT (direttamente sulla scheda gemella senza occupare altri slot)
Possibilità di miscelare audio, MIDI ed effetti completamente in digitale per il mastering

64 voci GM/GS a qualità professionale, sintesi wavetable hardware, espandibile a 96 voci ed a 32 canali con l'ausilio di un'altra porta gemella (optional)
4 MB ram on board, espandibili a 20 MB ram tramite normali SIMM
50 MIPS DSP per poter equalizzare 4 bande in tempo reale, mixaggio e multi-effects sui MIDI e tracce audio senza l'ausilio della CPU
Surround e audio 3D in tempo reale per un'esperienza unica (2 uscite separate 4 uscite mono independenti)
100% compatibile GM™, GS™, DLS, MPU 401™
Compatibile con tutti i sequencer come Cubase, VST, Logic Audio, Cakewalk Audio Pro...

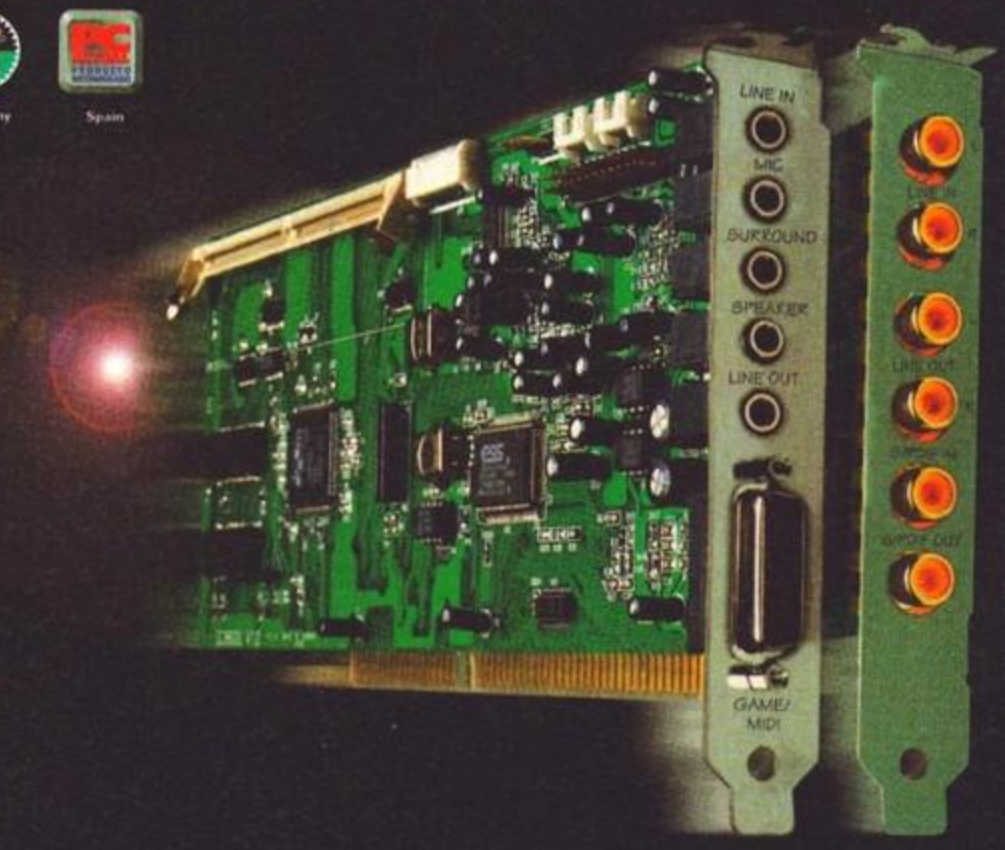
MaxiSound

MAXI SOUND™64 MORE THAN 20 AWARDS — AWARD WINNER

including: US · US · WINNER Great-Britain · France · Germany · Spain

Distributore ufficiale per l'Italia:
NOVA COMPUTER via Isotta, 27
47831 Cattolica (RN)
tel. **0541/963234** (10 linee r.a.)
fax **0541/958285**

INTERNET: www.novacomp.it E-Mail: info@novacomp.it



Davvero scienziato questo angolo di BOVABYTE Che vi parla anche del Dreamcast

E=mc≤, parola di Bruce Willis... ... e se lo dice lui... NdBovas!

"Ci zono leggi viziche che vègolano l'univerzo. E aldre che invege regolano i film americani" - attribuita al noto epistemologo Pierbesser Paolini.
Ultimamente capita sempre più spesso di andare al cinema, acquistare un grosso pacchettone di pop corn, spaparanzarsi sulla comodosa poltrona e assistere a eventi straordinari, non tanto per gli effettoni speciali sempre presenti ma, più che altro, per le gravi incongruenze fisico-ribonucleiche dei fenomeni, non replicabili nella realtà... Se infatti era già paradossale che ogni automobile rovesciata dovesse necessariamente esplodere, adesso non se ne può veramente più, e ci stiamo in particolar modo riferendo all'ultima fatica del nostro beniamino, il fantasmagorico Bruce Willis! Ma prima di continuare, è d'uopo una breve biografia dell'eroe in questione... Bruce Willis, già da infante, era fermamente intenzionato a entrare nello sfavillante (possibilmente con grand fragore di deflagrazioni); per riuscire a realizzare il suo sogno aveva tempestato di telefonate uno zio ricco amico Aaron Sillabazione, noto produttore di schifezze, come il simpatico Beverly hills 90210, che forse è solo il CAP della località in questione... Ebbene, lo zio ricco trova alla fine l'inciucio giusto, e promette all'anelante nipotino un ruolo del tutto il linea con il suo nome. L'impavido Bruce a questo punto già pregustava l'idea di vestirsi da Bruce Wayne nei panni dell'uomo pipistrello (nel noto telefilm in cui l'eroe compariva con una vistosa pancera del dottor Gibaud e vistosi effettoni onomatopeici sovraimpressi), ma l'equivoco era dietro l'angolo... Finì infatti a fare la balia a un pulcioso nanerottolo che una ne pensava e cento ne faceva (come il lucido di scarpe pieno di confetti), per la gioia della sorella Kimberly. Avete capito bene, anche se forse a questo punto potreste nutrire dei dubbi, il nostro Bruce era nientepopodimeno che Willis, il fratello maggiore di Arnold. Per poter interpretare la parte, il povero Mr. Willis doveva essere coperto completamente di catrame, pure i capelli per l'effetto cotonatura: ecco svelato il motivo della sua attuale alopecia. L'esperienza è però traumatica: dopo un mese, pur di non essere più Willis e non subire più violenza da parte di Arnold, cambia ruolo e finisce a fare la gente che ride in sottofondo, imparando a emettere ben otto voci, tre delle quali femminili, in contemporanea polifonica (l'idea verrà ripresa più tardi dalla Creative per realizzare la prima scheda audio)... to be continued.
Fonti attendibili (il nostro amicone Jack) danno per certa la notizia di una separazione del belloccio con la belloccia seminuda Demi Moore, a causa di un terribile malinteso: dopo un'accesa discussione coniugale, Demi se ne esce con un infelice: "Che cavolo stai dicendo Willis!?". Inutile dire quello che capitò dopo: Demi Moore fu rimpicciolita a furia di scarpate, fino a raggiungere la statura del puffoloso attore. La rivedremo probabilmente molto presto, la chrurgia plastica ai giorni d'oggi fa miracoli (avete presente Cher?). In ogni caso, non è per svolgere ricerche biografiche che stiamo scrivendo questo articolo, ma per mettere in evidenza come, il nostro attore preferito, sia in realtà un illustre scienziato, portatore di incredibili novità e di moderne teorie che, in quattro e quarantotto, vanno a rivoluzionare tutte le conoscenze sulla fisica. Prendiamone per esempio qualcuna:

"due shuttle possono decollare a pochi metri di distanza senza riportare danni"

Come si deduce osservando a cervello collegato il film "Armageddon", due moderne navicelle spaziali possono tranquillamente partire dalle rampe senza che, per esempio, lo spostamento d'aria possa in qualche modo intervenire sulle traiettorie e sui piani iniziali. Altra particolarità deducibile dalla stessa pellicola, è che i due shuttle di cui sopra possono anche sfiorarsi allegramente nello spazio senza che capiti loro nulla.

"anche nello spazio è possibile fare i piromani"

Sicuramente tutti voi, alle elementari, sarete stati sottoposti dalla vostra maestra alla cosiddetta "prova della candela", che consiste semplicemente nell'accendere un fiammifero e poi ricoprirlo con un bicchiere, per osservarne il conseguente spegnimento a causa della mancanza di ossigeno. Come ben saprete, negli spazi siderali NON C'È ossigeno: come può un'intera base spaziale esplodere con gran potpurri di fiammette e fiammone, che per giunta persistono anche dopo l'esalazione dei (pochi) gas contenuti all'interno?

"scavando un buco di 800 piedi (dovrebbero essere circa 500 metri) in un asteroide grande e grosso come il Texas, e infilandovi una bomba nucleare, è possibile spaccare lo stesso asteroide in due parti assolutamente uguali"

Fatelo da voi: andate in pasticceria, comprate un paio di bignè (non si sa mai che l'esperimento possa fallire a un primo tentativo) e poi recatevi in edicola durante il periodo carnevalesco. Acquistate una scatoletta di miccette (quei petardini assolutamente innocui che male non fanno, a meno che proprio non vi dilettiate a farli esplodere nelle vostre mani) e piazzatene una in maniera che vada a posizionarsi in una zona superficiale - ma non troppo - del bigné, ricordandovi comunque di non bagnare la miccia e di lasciarla all'esterno. A questo punto date fuoco alla miccia e lanciate il bignè esplosivo per aria: osservate il risultato dell'esplosione. Se ottenete due bigné che si allontanano a mò di palle di biliardo, complimenti, siete sulla buona strada per far carriera a Hollywood!

"gli americani pagano milioni di dollari in tasse per mantenere in vita la NASA, e questa in caso di necessità non va a chiamare i suoi uomini migliori, bensì un branco di pazzi scalmanati"

Lo abbiamo visto in Indipendence Day e lo rivediamo - pari pari - anche in Armageddon: a salvare il mondo dalla feccia aliena sono sempre una manica di perfetti tamarri, e mai le persone che dovrebbero essere pagate per farlo. Inoltre, ce la menano tanto con la preparazione degli astronauti, che solitamente dura anni e anni, quando Bruce Willis ci ha dimostrato che in un paio di settimane, e con spesa proporzionalmente inferiore, è possibile conseguire i medesimi risultati.

"da una cellula è possibile ricostruire tutto un essere umano, perfettamente uguale, con i capelli tinti allo stesso modo"

Come si può dedurre dal "Quinto Elemento", in futuro sarà possibile vivere per sempre, senza il timore che qualche incidente o qualche improvviso malanno ci distolga da questa nostra esistenza terrena: grazie a un comodo ricostruttore tessutale, sarà possibile ottenere una copia perfetta di noi stessi, dotata di 1) tutte le nostre nozioni, 2) tutti i nostri ricordi, 3) tatuaggi ed eventuali piercing, 4) persino il colore finto dei capelli. Comodo, nevvero?

La Robba dura del PASTORE
Mai più depredati grazie al MARSUPIO CON L'ALLARME

Chi di voi è solito andare in girooo con un PC Portatileee sa benissimo cosa voglia dire "aver apura dei fuuurtiiii": con tutta la brutta gente che si può incontrare in treno, alla fermata del tram o anche pascolando le peeecoreeee, l'ipotesi di un'aggressione si fa sempre meeeno remoootaaaa. E allora cosa fare, per evitare che l'amata valigetta semirigda del vostro notebook finisca in mani sbagliaaaateee? Si compra questo fantastico marsupio, il primo ad avere in dotazione un pratico allarmeeee, capace di assordare all'istante il nefando assalitoooo-reeeee. Certooo, premendo il comodo bottone potreste diventare sooordi ache voooiiii, ma per evitare questo è sufficiente andare in giro coi tappini nelle oreeeecchieeeeee. Beeelloooo, così magari non sentite il traffico e v'investonooo, e io che passo di lì per caso, posso ereditare il vostro portatileeee, tanto dopo non vi serve piùuuuu... (SBONK! NdBovas).

DISTRIBUTORE: Airons Ltd
PREZZOOOO: Lit Lit Quarantanovemilaaaa
TECNICAAAA: 8
SCAATOLAAA: 9
PERFORMAAANS: 10
ESTETICAAAA 7

TOTALE 10

Un accessorio fondamentalmente utileeee, ma che con un po' d'impegno può diventare assolutamente supeeerfluoooooooo! ! !

Dal nostro inviato Gatto Feroce
DREAMCAST! I PRIMI PROGRAMMI PER LA MEMORIA PORTATILE!

Come ben saprete, Sega e Microsoft stanno per lanciare sul mercato una avveniristica console giochi, che oltre ad avere una configurazione di tutto rispetto e il supporto nativo delle Direct-X da parte del Windows CE, verrà venduta assieme ad una memory card avveniristica... Tale memory card, infatti, ha incorporati un display video ed una mini-pulsantiera che la rende in tutto e per tutto un mini-gameboy. La possibilità di attaccarlo al joypad rende possibile ai giocatori di elaborare delle strategie segrete che vengono celate agli altri 3 avversari, mentre per il resto pu essere usato anche in modalità stand alone permettendo così alcune interessanti varianti ludiche o applicative... ma vediamo un po' il software studiato appositamente per il piccolo mostriciattolo.

1) Taglia, Copia, Incolla.

Il primo titolo presentato è un gioco che si può fare sia con console che senza. È una variante molto alla "Office '97" di "Sasso, Carta, Forbice" ma che riesce a conservare intatta la fragranza e il divertimento di questo passatempo. Il Dreamcast è quasi superfluo per questo gioco e, più che altro, mostra con una animazione, molto spettacolare, gli effetti delle mosse su due lottatori poligonali. In più il vostro mostriciattolo registrerà le mosse e le preferenze dell'avversario, suggerendovi così una tattica sicura e infallibile per vincere, vincere, vincere ed ancora vincere.

2) Tamagotchi Deisuxx. (Il ritorno del pulcino cagone!)

Beh, a dire il vero anche noi troviamo l'uso del Visual Memory System come un Tamagotchi potenziato un po' scontato... e in realtà ci aspettavamo di meglio che non la possibilità di scaricare da Internet i pulcini degli altri o dei nuovi prodotti di pulizia virtuali per eliminare la rumenta prodotta dallo schifezzino elettronico. Ad ogni modo visto che il VMS non possiede, come l'originale, una forma di uovo ma è in una forma oblunga, leggermente arrotondata, quando accade il fattaccio, ovvero che il vostro pulcino muore per eccesso di guano, è possibile 'epitaffiare' sul piccolo schermo una frase lacrimevole e usare il VMS come una lapide tombale in memoria del pulcino defunto. Lumini e fiori finti non sono inclusi nel prezzo... (e nemmeno le batterie...)

3) Una mano per le simulazioni amorose.

Avrete sentito parlare dei "Ren-Ai Games", ovvero un genere a metà fra i giochi di ruolo e le avventure grafiche dove lo scopo è quello di conquistare il cuore di una leggiadra fanciulla (o di un baldo giovanotto se siete ragazze... o, meglio, rientra nei vostri gusti...), purtroppo questo genere di giochi non viene tradotto in lingue più comprensibili a noi occidentali, e quindi capita spesso di perdere (e quindi non poter vedere le scene più piccanti) perché a causa della barriera linguistica non si conosce qual è la frase giusta da scegliere, o la persona giusta da piacionare... Benissimo... da oggi non vi andrà mai più a buca... perché avrete l'aiuto costante del vostro VMS... Alcuni giochi di questo tipo infatti utilizzeranno la video-memorycard come portafoto elettronico per mostrarvi il viso della ragazza che state piacionandovi, includendo anche i suoi gusti in fatto di locali, cucina, interessi... Mai più brutte figure, quindi! ... La Konami, invece, per Tokimeki Memorial 2 sta preparando una serie di lezioni di giapponese, che verranno visualizzate sul VMS mentre voi giocate... cosa sicuramente utile, visto che così potrete impressionare anche le vostre vere compagne di classe facendo sfoggio della vostra cultura internazionale!

4) L'assistente di Office portatile!

Siete capitati nella classe peggiore della scuola. Tutti i vostri compagni sono bacchettoni oppure abbastanza mecchi da non dirvi nemmeno la data o l'intestazione di un compito e i vostri professori sono stati studenti alla loro epoca all'Università Moscovita, al corso per Aguzzini da Gulag... ebbene, anche oggi voi potrete sopravvivere nella jungla scolastica con questo nuovo metodo! Studiando? NO! Con l'aiuto dell'assistente di Office e delle sue sconfinate conoscenze! Del resto se aiuta vostro padre a stendere la lettera per il capoufficio, perché non dovrebbe aiutare anche voi? L'uso è quasi immediato... dopo aver scaricato l'assistente che preferite, il suo dizionario e la sua Ai dal Cd o dal sito della Microsoft, potrete portarvelo a scuola ed usarlo durante i compiti in classe. Funziona in modo molto semplice. Se scrivete un tema, immettete il titolo della composizione e lui vi stenderà una traccia a prova di bomba: molto semplice, corretta e che non esce mai al di fuori del seminato (ad ogni modo i parametri sono alterabili per conformarsi ai gusti del vostro professore...). Se desiderate poi potrete stendere voi il tema, oppure fare in modo che l'assistente vi detti il componimento. In ogni caso il piccolo VMS include anche un dizionario e una piccola-enciclopedia, per ogni dubbio o evenienza... e per evitare che cada nelle mani sbagliate, la Lockheed-Martin (quella dei caccia Stealth) ha inventato un dispositivo di occultamento a prova di professore... Ganzo, no?

5) La lista della spesa elettronica!

"La mamma voleva un chilo di uova oppure 12 fette di pane? Voleva il detersivo per lavare il gatto o i croccantini per il pavimento? " Da oggi non avrete più dubbi! Con la lista della spesa elettronica per il vostro VMS riuscirebbe anche un pinguino a fare gli acquisti per vostra madre! Funziona così: a casa la mamma inserisce nel vostro VMS i prodotti che intende acquistare grazie a una lista grafica che appare sul televisore... quindi spegne la console, vi dà i soldi e voi potrete andare a farle la commissione richiesta. Semplice no? Ma se accadesse qualcosa di imprevisto, come succede spesso, ovvero che manca qualcosa al supermercato oppure che vi sia una offerta speciale di un prodotto simile a quello richiesto? Benissimo... inserite i cambiamenti, vi interfacciate a un telefono pubblico o a un cellulare, e la mamma riceverà le vostre domande sul tv alle quali risponderà tramite il modem del vostro Dreamcast... aggiungendo magari anche gli aggiornamenti dell'ultima ora (quelli per i quali magari se non avete il VMS tornate su a casa, e la vostra mammina vi chiede con volto angelico "potresti scendere di nuovo un momento? Mi sono scordata di farti prendere... " e giù una lista interminabile di roba) e voi potrete felicemente continuare la spesa... Presto, per la gioia di vostra mamma, un Punto Clienti-Vms Dreamcast anche dal vostro negoziante di fiducia.

6) L'Enciclopedia Britannica.

Siete ad un party con gente intellettuale... che cosa fate? La vostra perenne brutta figura? NO! Rubate anche voi la scena! Fatevi notare per le vostre doti nascoste! Non uscite mai di casa senza il VMS carico con la vostra enciclopedia preferita! L'Enciclopedia Britannica, un istituzione nel mondo della cultura, è riuscita a creare una edizione completa dei suoi contenuti per il vostro VMS, dando un nuovo significato all'espressione "Il peso della cultura"... volete disquisire con gente colta e raffinata? Volete capire di che cosa si stia parlando? Volete dire basta alle brutte figure? L'Enciclopedia Britannica Portatile fa per voi! Presto per Dreamcast anche la Treccani ed il Dizionario Della Crusca, per quegli sfigati che frequentano feste composte da sole persone italiane.

AGGIORNAMENTO! ULTIMO MINUTO!
(E per la serie, anche i Bovas entrano nel Dream Team Sega...)

Voci non confermate vedono anche la partecipazione della Bovabyte Software (la divisione elettronica dei vostri redattori preferiti) al progetto VMS-Dreamcast. Non ci credete? Leggete le prossime uscite, secondo questo dispaccio giuntoci recentemente...

1) Do The Androids Dream Of Electric Sheep?

Il primo titolo che uscirà per VMS sarà "Over The Clock", ovvero una utility di cronometraggio del tempo che promette di sostituire tutti gli orologi del mondo... praticamente al posto delle ore vi ci trovate l'attuale configurazione del computer del Pastore (più aggiornato di così si muore...)... ma non solo... se siete insonni di notte potrete usufruire anche della seconda utilità... basta schiacciare un tastino che, voilà, l'intero gregge del Pastore invaderà il vostro VMS, permettendovi di addormentarvi utilizzando la versione dell'anno 2000 del vecchio rimedio della nonna. Per i più ansiosi è previsto il conteggio automatico delle pecore, in modo che non rischino mai di perdere il segno.

2) La SEGA ne sarà molto felice!

E dalla preistoria di Bovabyte torna, a grande richiesta, la prima grande invenzione dei nostri eroi: il "Motosega Deluxe"... per voi sbarbatelli è un geniale programma che, collegato a una motosega, vi permette di avere molte informazioni utili sul lavoro che state facendo. Il sistema riporta in ogni momento lo status del vostro strumento, l'affilatezza delle lame, il livello della benzina, la durezza e lo spessore del tronco che state tagliando dandovi in più informazioni utili come ad esempio l'angolo di taglio che dovete prendere con quel tipo di legno... Il programma è anche utile in caso di incidente: ad esempio, vi tagliate un braccio? Guardando il monitor del VMS ve ne accorgerete IMMEDIATAMENTE, visto che ve lo dirà a grandi lettere senza lasciarvi nel dubbio... Utile, no?

END

I TITOLI DEL MESE

Questa è probabilmente l'ultima volta che scriverò queste due amate paginette. Mai più, infatti, mi lascerò incastrare e mai più cercherò di sostituire il Raffo, personaggio il cui carisma non è avvicinabile nemmeno dal Grande Bossetti in serata di spolvero. Non è voglia di fankazzismo, non è incompetenza, ma solamente tanto tanto impigremento dell'animo. E anche stasera mi ritrovo da solo in redazione a scrivere qualcosa che probabilmente nemmeno leggerete. Che vita ingrata la mia... In ogni caso, non pensiamoci troppo e godiamoci per l'ennesima volta una veloce carrellata sui titoli in uscita per Playstation e per Nintendo 64, aspettando il Dreamcast e sfogliando Consolemania. A proposito di console, lo sapete che la Xenia da questo mese pubblica Nintendo Magazine, la rivista ufficiale Nintendo? Un motivo in più per correre in edicola, no?

DuspiS

METAL GEAR SOLID

Capolavoro assoluto o titolo troppo pompato? La redazione è divisa in due, anche se la prima fazione è decisamente più numerosa della seconda. Il bamboccio Mao, il personaggino che lo ha recensito su Consolemania, si è definito combattuto e quando gli è stato chiesto il perché ha risposto come di consueto con un rutto di proporzioni cosmiche. In ogni caso, Metal Gear Solid è un gioco alla Resident Evil, un'arcade adventure, condito da molta azione, parecchia riflessione e tantissima tensione. Lo scopo del gioco non mi è chiaro, ma credo abbia qualcosa a che fare con un soldato fortissimo e abilissimo (un incrocio tra Rambo e il Gabibbo, insomma) che deve penetrare in una base nemica per sventare un'orribile minaccia. Grande atmosfera, varietà di situazioni e un'intelligenza artificiale superiore a quella del Bossetti sono le caratteristiche salienti, oltre, ovviamente a grafica e sonoro da Oscar. Un must per tutti i possessori di Playstation.

F-ZERO

Il Nintendo 64 comincia a rullare di brutto e F-Zero ne è una prova lampante. Si tratta di un gioco di corse arcade ad ambientazione decisamente futuristica (una cosa tipo Pod, tanto per intenderci), le cui caratteristiche pricipali sono la velocità tremendamente alta e la presenza di una miriade di bonus e power up mediante i quali liberarvi dei fastidiosi avversari. Il gioco si risolve in una carneficina ed è talmente frenetico che anche MA si è imbizzarrito non poco giocandolo. Graficamente non mi ha impressionato (anche se altre persone in reda sono pronte a giurare sul fatto che sia anche un capolavoro per gli occhi; ma si sa che il mondo è pieno di sciocchi...), ma poco importa quando la giocabilità è alle stelle e quando si è liberi di colpire i propri avversari con ogni mezzo. Pensate che è anche lecito dargli delle testate mentre sono distratti a guardare lo schermo o a cercare i tasti giusti sul pad.

F1

Altro gioco di corse per Nintendo 64. In questo caso, e se non siete asini l'avrete già capito, non si corre su astronavine ridicole, ma su Formula 1 vere e proprie. La simulazione è pressochO totale e probabilmente si tratta del miglior gioco di guida per la console della grande N. Telemetria, soste ai box, settaggio dell'auto, strategia di gara... insomma tutto sembra essere dove dovrebbe essere. Peccato che la guidabilità del mezzo sia paragonabile al Nikazzi che in prossimità di ogni curva "se la gioca". La grafica è sbalorditiva e la fluidità su schermo impressionante. Da segnalare le condizioni climatiche dinamiche, nel senso che non solo sono variabili, ma sono anche a intermittenza e a diversa intensità. Lo spettacolo si ha quando si inizia a girare sotto le nuvole e poi si mette a piovere, magari prima piano piano e poi forte forte. Ma non è una regola, dato che potrebbe piovere prima forte forte e poi piano piano. E qualche volta anche prima piano forte e poi forte piano. Una volta addirittura ha piovuto a tamburo...
E tutto questo alla faccia di Zermiani che prende l'acqua sul coppino.

COOL BOARDERS 3

Ecco il gioco che ha segnato il ritorno di Raffo su Consolemania e la sua prematura partenza verso le Alpi ancora avare di neve. Dovete sapere, infatti, che il nostro miserabile lavapiatti... ehm... volevo dire collaboratore, ha un'innata passione, oltre che per i nuovi redattori (gli stacca le unghie...), per la tavaola da neve, pur non essendo mai riuscito a percorrere più di un'ottantina di centimetri in equilibrio. Per questa ragione si raccatta tutti i giochi dedicati a questa disciplina sportiva. In ogni caso Coolboarders 3 è molto ben fatto, anche se non aggiunge nulla di nuovo su Playstation. Tante piste innevate, tanti ostacoli da evitare, tanti saltoni da effettuare e un gruppo di personaggi che definire tabozzi sarebbe poco. Se comunque vi interessa, cuccatevi la preview sulla rivista di console più ganza che ci sia e non ci scassate i cosiddetti.

MEDIEVIL

Gioco alquanto curioso questo Medievil che potrebbe essere definito come un action adventure in terza persona con una forte componente arcade. Medievil è dotato di alcuni dei più bei filmati di intermezzo visti su Playstation e racconta le gesta di un soldato medievale morto e risorto per portare la pace nel suo reame. Per fare ciò è costretto a combattere le orde dei non morti risvegliati da un perfico stregone. In pratica la vita del Bossetti che combatte contro gli spettri della sua mente e ne esce puntualmente con le ossa rotte. Le ambientazioni ricordano molto quelle di casa Della Calce e i personaggi presenti sembrerebbero proprio usciti da sotto il temibile divano dell'amore che il pupazzo sopra menzionato ha mollemente adagiato in camera da letto/salone/ufficio. Bella Mao, stai male e te lo spiego...

ISS PRO 98

Il gioco di calcio definitivo. Se amate questo sport e sbavate dietro ai vari Fifa, Actua e compagnia bella, significa che non avete mai visto il capolavoro della Konami in azione. Non ci sono storie: ISS Pro non ha rivali. E' grande, grandissimo, immenso. La nuova versione per Nintendo 64, poi, è spettacolare, velocissima e dannatamente giocabile. Le animazioni sono quanto di più bello, vario e realistico si sia mai visto in un gioco di calcio e il coinvolgimento raggiunge livelli impensabili. Se passate dalle parti di via Carducci e sentite strillare qualcuno anche di notte, non è in atto un omicidio, ma un torneo a ISS. Se adorate lo sport della sfera di cuoio non potete accontentarvi di giocarlo su PC. Nintendo e Playstation possono entrambe contare su una versione di ISS Pro e vi assicuro che è tutto un altro mondo. Tranquilla Electronic Arts che tanto alla Konami ancora non pensano a una conversione...

WILD 9

Questo gioco è previsto anche per PC, anche se non si sa bene quando si farà vedere in giro. Si tratta di una specie di platform adventure, caratterizzato da una visuale un po' particolare, da un'ambientazione decisamente cupa e dalla presenza di notevoli effetti di luci e ombre. La trama è quanto di più assurdo ci sia in giro e parla di cose che sarebbe meglio non ripetere. In pratica i nove selvaggi del titolo altro non sono che i Bovas con i loro amici, sempre intenti a combinare qualche cappellata di troppo. Inevitabilmente a fine giornata si ritrovano castigati e con tanta tristezza in corpo. Inutili i piagnistei del Paolone e le lacrime di Dave, i due mentecatti per eccellenza vengono puntualmente gonfiati come due zampogne dal Pastore, armato in via del tutto eccezionale di una frusta alle cui estremità sono attaccati alcuni microprocessori overlockati. Wild 9 è un gioco del quale vorrei dire un sacco di cose, ma noooon ce la faccio... (il noooon è moooolto tremolante...) e forse qualcuno capirà il mio dramma esistenziale.

PET IN TV

Come se non bastassero i Tamagotchi, ecco arrivare per Playstation un gioco tanto carino quanto cretino. In pratica dovete allevare un redattore, facendolo nascere da un grosso uovo di testuggine termica, coprirlo con degli stracci e accudirlo in tutto e per tutto. Dovrete dargli da mangiare le pizzette, fargli bere la cocacolina, portarlo fuori la sera e farlo stortare per benino e solo quando sarà un po' più grande gli darete un videogioco e un computer per recensirlo. Inevitabilmente il tapino non riuscirà a prendere le foto e dopo giorni e giorni di lavoro gli si bomberà il sistema, lasciandolo basito ed esterrefatto. In questi casi dovrete iniziare a isegnargli l'arte sopraffina della banfa, unica arma permessa al redattore nello scontro impari con il caporedattore o addirittura con l'editore in persona. Pet in TV promette tanta giocabilità e la possibilità a chiunque lo desideri di farsi del male fisico per tutto il tempo di una partita. L'unico risultato del gioco, infatti, è l'impigrimento del cuore.

BANJO KAZOOIE

Poteva forse mancare un platform game tridimensionale. Nooo... ebbene, per tutti gli amanti di questo inutile filone di videogiochi sta per fare la sua comparsa su Nintendo 64 Banjo Kazooie, l'eroe più imbecille (ehm... posso usare questa parola...) che la storia ricordi. Si tratta di un incrocio tra un topocane e un ragnogatto, una schifezza assurda quindi. Manovrando questo scherzo della natura dovrete superare diversi livelli intricatissimi, evitando trappole, malmenando nemici e raccattando frutta e verdura. Sembra, inoltre, che alcune sezioni vedano il nostro eroe spasseggiarsela a cavallo a un bue. In queste circostanze la struttura di gioco di piattaforme lascia spazio a un'impostazione decisamente corsaiola e più di un idiota lo ha paragonato a Gran Prix Legends. Tecnicamente nulla di nuovo e giocabilmente nulla di esaltante. Ma chi ne sentiva il bisogno? Io sicuramente no... saluto.

END

PLAYSTATION FORCE

ogni mese in edicola

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui...

noi

li abbiamo seguiti, spiati,
studiati e radiografati

per voi

Risultati e analisi continueranno ad apparire su

PlayStation Force

pagine e pagine di soluzioni
per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, RECENSIONI, SPECIALI...

TONIC trouble

SCONVOLGERA'
IL VOSTRO SENSO DELLA REALTA'!

© 1998 Ubi Soft - Tutti i marchi citati appartengono ai legittimi proprietari.

WINDOWS CD-ROM PC

DVD

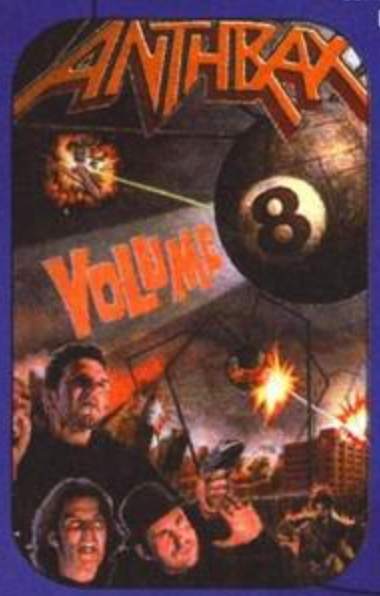
NINTENDO64

Ubi Soft S.p.A.
Via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel. 02/861484 - Fax 02/8056032
email: ubisoft@ubisoft.it - www.ubisoft.it

MAO'S BOX

FEAR FACTORY – OBSOLETE (Roadrunner Records)
Cemento armato. Un blocco di marmo. Un muro di suono pronto a frantumare ogni vostro singolo neurone sano. Un viaggio allucinante nel futuro, il cyberpunk musicato, l'espressione su pentagramma di Gibson e Dick. Dopo il controverso Remanufacture (un'operazione commerciale di remix del glorioso e inarrivabile Demanufacture, orribilmente non riuscita), i quattro alienati capitanati dal mastodontico Dino Cazares, ritornano alle origini e confezionano il terzo capitolo della guerra organica tra uomo e macchina, dallo sfondo ancora più inquietante. Un concept album, narrato e illustrato all'interno del booklet (il cui concept è stato realizzato dal grandissimo Dave McKean, uno degli artisti più sensibili e visionari della scuola Sienckiewicz) con una prosa degna di uno scrittore che comincia così: "2076. Tutto quello che credi sia vero è una contraddizione". Stralci di narrazione che potrebbero tranquillamente essere lo script di un film, si mescolano ai testi deflagranti delle canzoni. Manca il fiato e intanto Obsolete va che è un piacere: il racconto interpretato dalla ottima (e migliorata) voce di Burton C. Bell, mette tensione, fa salire l'adrenalina dritta al cervello, inarrestabile. E alla fine l'occhio della telecamera si arrende, spegnendosi, mentre su un monitor, da qualche parte, tutto ciò che rimane è un piccolo punto bianco al centro dello schermo. Ha vinto l'uomo o la macchina? Tutto è obsoleto... Fine del programma.

ANTHRAX – VOLUME 8: THE THREAT IS REAL (Ignition Records)
Persa una label di spicco e perso Dan Spitz, gli Anthrax hanno comunque ritrovato serenità e consapevolezza dei propri mezzi e questo grazie anche alla presenza di un vocalist finalmente degno come John Bush. Mica per nulla infatti, dopo il flop di Attack Of The Killer Bees, abbiamo dovuto attendere l'estradizione di Belladonna e l'arrivo di Bush per sentire ancora una volta gli Anthrax rabbiosi in Sound Of White Noise. Stomp 442 è stato l'ideale seguito e a coronamento dell'ottimo lavoro svolto dal 1993 a oggi ecco arrivare Volume 8 – The Threat Is Real (in cui tutto il concept di copertina è basato su un improbabile film di fantascienza degli anni'30 che vede come protagonisti i quattro alfieri della Bay Area, impegnati in una lotta per respingere degli alieni che hanno le sembianze della palla numero 8 del Pool...). Il destino del gruppo è oramai saldamente nelle mani di Charlie Benante, oramai vero padre padrone della band, e visto che con i Pantera c'è un buon feeling, perché non tirare in mezzo nel discorso Phil Anselmo e farlo urlare in una delle song meglio riuscite dell'album, Killing Zone? Volume 8 è un disco geniale e forse il mio giudizio non è obiettivo perché ho sempre adorato gli Anthrax e la loro ultima evoluzione è qualche cosa di imperdibile: ironici, scanzonati, aggressivi e arrembanti. In Volume 8 troverete tutti i generi di musica che vi possono venire in mente, dal vecchio e mai superato thrash (si scrive proprio con la acca, ma voi forse eravate troppo piccoli quando andava...) al country (!!), dal metal all'hard rock da ballatona... Grandi grandissimi Anthrax!



ANGRA – FIREWORKS (Lucretia Records)
Alla grande! Gli Angra ritornano alla grandissima con un album fenomenale, potente e compatto, power e progressive. Il combo brasiliano capitanato dalla voce bianca di Andre Matos ha risposto alle critiche piovute dopo Holy Land con immensa classe, con estrema nonchalance, confezionando un fuoco d'artificio pronto a scoppiettare nelle casse dei vostri stereo! La voce di Matos non è in rilievo come nei precedenti dischi (basti ricordare Wuthering Heights e Carry On) e moltissimo spazio viene concesso alle chitarre di Kiko Louriero e Rafael Bittencourt, decisamente più virtuosi del solito. Forse però gli Angra perdono un po' di originalità e rischiano di buttarsi nel calderone del redivivo Power Metal, con marcati passaggi rimembranti Helloween, Gamma Ray e Stratovarius, anche se a me, personalmente, non dispiace affatto, anzi! Del resto canzoni come Wings Of Reality, Speed (secondo me il brano di maggiore impatto del disco) e Lisbon (il singolo bistrattatissimo che invece si è rivelato una perla alle orecchie del sottoscritto) potevano essere tranquillamente composte ed eseguite da uno dei succitati gruppi. Ma tant'è...

KORN – FOLLOW THE LEADER (Epic)
Bello cattivo il ritorno dei Korn! Dopo il gagliardo Life Is Peachy, gli statunitensi che hanno introdotto una nuova variante nel già affollato genere metal, propongono un nuovo lavoro, forse un po' più grezzo a livello compositivo, ma decisamente più curato nei suoni che lo caratterizzano. La testimonianza di questo nuovo salto nella frontiera del Techno Metal (o Crossover se preferite o se trovate un termine che più si addice fatemelo sapere...) è sicuramente la presenza di Ice Cube (in Children Of The Korn), noto rapper di colore che già ha lavorato, tra gli altri, anche con Body Count. Insomma, se vi piace il genere, la voce isterica di Johnatan Davis e più generalmente il rumore concepito dai Korn, allora Follow The Leader è il disco che fa per voi, ma è comunque molto più difficile e introverso di un qualsiasi altro lavoro che mi sia capitato di sentire negli ultimi tempi e sicuramente più complesso dei due precedenti album... Ah, la copertina del disco è un disegno dell'immenso Todd McFarlane, conosciuto ai più per le sue splendide interpretazioni di Amazing Spiderman e del devastante Spawn. E l'anticonformismo dei Korn sta anche nelle prime tredici tracce del CD: completamente vuote!

MANIC STREET PREACHERS – THIS IS MY TRUTH TELL ME YOURS (Epic)
Ho conosciuto i Manic Street Preachers con il loro ultimo lavoro, Everything Must Go, e ne ero rimasto piacevolmente impressionato, grazie anche alla splendida Kevin Carter, una delle canzoni più belle del 1997. Con questo This Is My Truth Tell Me Yours, ci si aspettava il salto finale, la consacrazione definitiva anche fuori dal Regno Unito, dove i Manics furoreggiano, come ogni qualsiasi altra band che suoni un pop contaminato (gli inglesi possono essere tanto geniali quanto stupidi nella loro espressione musicale...). Invece io credo che non ce la faranno e che questo disco sarà destinato a passare abbastanza inosservato, non tanto per la scarsa promozione, bensì per l'anonimia che pervade l'intera produzione anche dopo molteplici ascolti... Lento, senza picchi e impennate di nessun genere, TIMTTMY risulta essere pesante e pure noioso, anche se alcuni arrangiamenti, soprattutto d'archi, hanno un perché...

MAO

SPAZIO LIVE

VANS WARPED TOUR '98 - 16/9/98
Milano, Palavobis

Quest'anno il celebre tour sponsorizzato da Vans e da Casio G-Shock è approdato al Palavobis di Milano con il solito seguito di mostri sacri dello Skateboard, delle Bike e dei Rollerblade intenti ad allietare con incredibili esercizi di bravura e di scellerata audacia le oltre 10 ore di festa continua e senza sosta che hanno provato anche gli spiriti più indomabili. Il sottoscritto si è cuccato tutta la giornata ed è quindi in grado di stilare un breve resoconto della manifestazione, segnalando alcune delle formazioni musicali che hanno preso parte all'happening. Ma bando alle ciance e vediamo un po' nel dettaglio la giornata.

CHERRY POPPIN' DADDIES:
Un fantastico connubio tra Ska e sonorità anni '50 per il gruppo che vince la palma di "performance più stravagante" della giornata.

THE SPECIALS:
Alla loro prima comparsata italiana, il gruppo (famoso per lo spot del gelato giallo-rosso... Quello con la ola, per intenderci...) si è dimostrato all'altezza della fama, proponendo molti pezzi di indubbio valore oltre alla già citata "It's You".

NO USE FOR A NAME:
Ottimo ritorno al punk con un gruppo molto assortito e piacevole. La performance è stata allietata da una sessione nella quale si è unito lo stravagante cantante degli Specials.

PUNKREAS:
Unico gruppo italiano presente alla manifestazione, i Punkreas hanno presentato alcuni classici del loro repertorio come "Aga Toro", "La canzone del bosco", "Il Vicino" , "Chiromanti" e ancora "Cosa Importa", "Ultima Notte", "Vulcani" e "Pschichiatria".

DIE TOTEN HOSEN:
Il gruppo di origine tedesca è stato un vero fulmine a ciel sereno: dotati di un buona tecnica e di un'irresistibile simpatia, i DTH hanno saputo proporre in chiave Punk-Rock alcune stupende cover, come ad esempio "Sheena Is a Punk Rocker" dei Ramones e "Azzurro" di Celentano (mitici!), sfiorando il massimo con un pezzo che è riuscito a far pogare la gente sulla base di tipiche melodie natalizie.

LAGWAGON:
Ottima musica e ottimo riscontro di pubblico, grazie soprattutto a un repertorio molto intrigante e piacevole (devo assolutamente recuperare il loro ultimo CD...).

BAD RELIGION:
Il momento magico della serata! Non c'è che dire, il gruppo capitanato da Greg Graffin ha dato il meglio, e in una cinquantina di minuti è stato in grado di riproporre alcune perle della loro produzione. Da segnalare "Parallel", "Punk Rock Song", "I Want To Conquer The World", "Infected", "Rise Your Voice" (insieme al cantante dei Toten Hosen), "Hear It" e l'immancabile "American Jesus".

NKZ

TGM IN DISCOTECA

Dopo la pausa del numero scorso, dovuta alla penuria di dischi, eccoci pronti a ripartire per scoprire quali novità caratterizzeranno questo primo periodo autunnale. La tendenza musicale del nuovo anno sembra essere legata alle sonorità anni '80, e ciò viene confermato dalle innumerevoli compilation uscite in queste settimane, dal primo posto ri-conquistato dai giurassici Modern Talking con il loro Greatest Hits e il remix '98 di "Brother Louie" e anche dal successo nostrano di gruppi come Bluvertigo e Soerba, che molto volentieri si rifanno al sound dello scorso decennio. Proseguiamo con gli X-Treme, formazione italiana che con il loro secondo singolo, "Love Song", promettono di far ballare tutti grazie a un ritornello d'effetto che scatenerà sicuramente cori e canti nei dancefloor italiani e non. Il grande Mousse T. ha messo invece le mai sul progetto D'Influence e il risultato è un grandissimo remix di "Rock With You". Wyclef Jean continua a tenere alta la bandiera dei Fugees e realizza una nuova versione di "Another One Bites The Dust" dei Queen, sfruttando anche la splendida voce del grande Freddy Mercury. Prodotto nuovo per David Morales che ci presenta "Needin'U", brano che sta già riscuotendo numerosi consensi in tutta Europa. Non aggiungono molto di nuovo, ma è doveroso segnalarle, le due versioni di "You Are My Love" dei Basic Connection, che proprio in agosto sono usciti con il loro primo album. Tornano anche i Vengaboys con le loro divertenti tecno-marcette che troviamo nella nuova "We Like Party", perfetto follow-up dell'hit estivo "Up & Down". Prima di concludere vi segnalo il brano della Spice Melanie B. che, insieme a Missy Elliott, ci presenta il suo primo singolo da solista, "I Want You Back". E con questo è tutto anche per questo mese. Alla prossima.

Lorenzo Nutini isengard@dada.it

VIDEO NOVITA'

NOW AND FOREVER CATS – THE VIDEO (Polygram)
Scritto dal compositore Sir Andrew Lloyd Webber, che vanta produzioni come "Evita" e "Il Fantasma dell'Opera", e basato sul poema di T.S. Eliot "Old Possum's Book of Pratical Cats", dalla sua prima messa in scena, tenutasi a Londra nel 1981, CATS è diventato il musical più rappresentato e famoso di tutti i tempi: è stato visto da più di 50 milioni di persone in più di 150 città del mondo ed è stato tradotto in 14 lingue diverse. Se nonostante questo, siete riusciti a perderlo oppure lo avete amato così tanto da volerne conservare per sempre il ricordo, sappiate che è ora disponibile in videocassetta. Dura due ore e per realizzarla ci sono voluti 18 giorni di riprese al teatro West End, poiché le luci sono state completamente rinnovate e le musiche ri-registrate per l'occasione con un'orchestra di 70 elementi. La regia è ad opera di David Mallet e vanta nel cast star del calibro di Elaine Page nella parte di Grizabella. Anche se certamente l'emozione di assistere ad uno spettacolo dal vivo immersi nell'atmosfera magica del teatro è tutt'altra cosa, la resa del video è straordinaria e almeno a casa vostra nessuno più alto di voi si siederà davanti, obbligandovi a pericolosi equilibrismi!

Cristiana

LE RECENSIONI

BRAN VAN 3000 (EMI)

Ogni tanto ci arrivano dei CD assolutamente misconosciuti, dall'aspetto poco invitante e l'album dei Bran Van 3000 faceva proprio parte di questo gruppo, finché qualcuno non ha cominciato a trasmettere per radio "Drinking in L.A." e un paio di persone su #TGM (canale IRC) non hanno chiesto dettagli in merito. Mosso da curiosità sono andato a ripescare il disco in questione e me lo sono riascoltato ben bene. Risultato? Beh, è molto strano. Un paio di canzoni sono parecchio carine e risultano orecchiabili al primo ascolto ("Drinking in L.A." su tutte, che è anche molto "intensa" anche sul piano del testo), ma tutto il resto sfugge alle catalogazioni. Insomma, ogni tanto fa finta di essere hip-hop, ogni tanto sembra roba tipo rock-indie, altre ancora... non si capiscono, tutto comunque all'insegna del lo-fi e della sperimentazione. Sicuramente non si può dire che sia poco originale e noioso, e tutti quelli che amano le "cose alternative" lo apprezzeranno molto di più di chi invece ama lavori un po' più classici. Certo è invece che come CD merita sicuramente un ascolto molto approfondito per poterlo sviscerare completamente – io ve lo segnalo, poi fate vobis, anche se i CD ora costano un po' carucci per potersi produrre in simili atti di fede.

MA

FUN LOVIN' CRIMINALS – 100% COLOMBIAN (EMI)

I criminali amanti del divertimento (questa la traduzione letterale del nome) tornano con un secondo album – e fin qui non ci piove. La cosa bella è che il loro nuovo lavoro si rivela estremamente valido, sia dal punto di vista musicale che da quello della varietà. La nuova produzione musicale dei Fun Lovin' Criminals è infatti caratterizzata da un'estrema classe, riuscendo a sposare atmosfere hip hop e funky con arrangiamenti jazz. Un esempio lampante di quello che sto cercando di dirvi è "Love Unlimited", entrata da poco in classifica in Italia – l'avrete certamente sentita alla radio... Ecco, prendete atmosfera e musicalità di quel brano e moltiplicatele per il resto dell'LP e avrete un'idea di quello che vi aspetta (magari togliendo un po' di monotonia e aggiungendo dei validi ottoni...). L'altro punto che volevo sottolineare riguarda la versatilità del gruppo a livello musicale: accanto a brani funky jazzeggianti ne sono stati infatti inseriti altri autenticamente rock, sulla cui validità non credo di potermi esprimere (non è un tipo di musica che ascolto di solito – anche se li ho gustati) ma Mao, interpellato al volo, mi ha risposto con un "Oneeesti". A questo punto non mi rimane che consigliarlo a tutti coloro a cui piace divertirsi – criminali o meno.

Alex Rossetto

UNKLE - PSYENCE FICTION (Polygram)

Difficile parlare di quest'album. Difficile perché contiene un'autentica mistura di stili e generi che potreste amare quanto odiare. Gli Unkle sembrano tentare una strada molto tortuosa per questa loro opera, dove dimostrano di sapersi destreggiare sapientemente fra il rap alla Beastie Boys, al trip-hop tanto caro ai Massive Attack. A ben vedere questi ultimi sembrano aver rappresentato ben più che una fonte d'ispirazione, viste le atmosfere lente e trasognate di alcuni brani tipo "Main Title Theme", "Cloodstain" e particolarmente "Lonely Soul", che è scritta cantata da Richard Ashcroft dei Verve. In effetti se proprio vogliamo ben vedere, questo "Psyence Fiction" sembra proprio uno di quei CD a cui hanno lavorato diversi artisti, senza però che nessuno di questi ne emerga in modo particolare, un po' come è accaduto con "Passenger" qualche hanno fa. Il risultato comunque è decisamente apprezzabile e quasi sorprendente sotto certi punti di vista. Decisamente un acquisto consigliato, che non deluderà chi è alla ricerca di qualcosa fuori dai normali album monografici.

TMB

AA.VV.- FOR THE MASSES (A&M)

Un album di tributo questo "For The Masses", un segno di stima e ammirazione nei confronti di un gruppo, i Depeche Mode, che nel corso degli anni ha contribuito in maniera fondamentale a portare idee e innovazioni nella musica elettronica e sperimentale in genere. Non bisogna fraintendere però il significato di questa raccolta: infatti non ci troviamo di fronte a semplici "cover" ma a brani completamente riarrangiati che, pur mantenendo l'inconfondibile linea melodica dei Depeche, sono stati eseguiti da gruppi che li hanno resi loro con risultati a volte ottimi, come nel caso delle splendide versioni di "World In My Eyes" eseguita dai Cure, "Shake The Disease" degli Hooverphonic, "Enjoy The Silence" dei Faliure e di "Never Let Me Down Again" interpretata dagli Smashing Pumpkins, oppure davvero deludenti come le versioni di "Stripped" eseguita dai Rammstein , "Waiting For The Night" dei Rabbit In The Moon e "I Feel You" degli Apollo Four Forty. Complessivamente però questo CD non è affatto male, ci sono molte buone idee, alcuni ottimi arrangiamenti e grandi atmosfere: penso che piacerà a chiunque abbia occasione di ascoltarlo e praticamente a ogni fan dei gruppi presenti, anche se questo aspetto costituisce un problema poiché il disco dovrebbe rivolgersi invece soprattutto agli estimatori dei DM, del cui spirito onestamente è rimasto ben poco.

Nicola Rosa

AA.VV. - SCREAM 2 (EMI)

Non sono ancora riuscito a gustarmi Scream in santa pace, e credo che non andrò a vedere il seguito prima che il Simonetti si decida a prestarmi la cassetta in modo da potermi erudire. La colonna sonora del sequel in oggetto si presenta come un guazzabuglio di hip-hop e rock, giusto per centrare il più possibile i gusti degli spettatori e riuscire a piazzare pure il CD dopo il film. Questo Scream 2 passa quindi gli esami senza infamia e senza lode, grazie a un assortimento di brani medio-passabili (c'è un lento dei Foo Fighters, noti anche come i Nirvana dei fighetti, "The Swing" degli Everclear che non è niente male e un pezzo bizzarro dell'onnipresente Nick Cave) e a un tema comune (quello della tensione) che dà un certo tono alla compilation (perché alla fine è di questo che si tratta). Insomma, da portarsi a casa se siete degli aficionados delle colonne sonore e siete abituati alla "campionatura" di artisti di vario genere che sono troppo alternativi, cioè, e fanno anche tanto fico.

MA

RINGO STARR – VERTICAL MAN (Mercury)

Quando si parla di Paul McCartney, George Harrison e Ringo Starr, anche presi singolarmente, non si può fare a meno di percorrere con la memoria la carriera dei Beatles, ripensando alle loro più belle canzoni. E se i primi due hanno trovato una loro nuova identità, Ringo Starr è sicuramente quello che ha rischiato di meno, rimanendo legato alla sua tradizione. Ascoltare "One", "What in the World", "Mindfield" e "King of Broken Hearts", le prime quattro tracce del suo ultimo CD, è un po' come fare un tuffo nel passato: le atmosfere beatlesiane si sprecano e non a caso tra i musicisti dei singoli brani figurano qua e là anche Harrison e McCartney. La punta della nostalgia si tocca con "Love Me Do", che i fan dei quattro "scarraffoni" sicuramente ricorderanno. Ma è solo una tappa nel disco: a partire da "Vertical Man" in avanti, questo album si fa sempre più personale, e a mio avviso mostra a nudo il Ringo Starr odierno. Originale, maturo, capace di circondarsi, quando necessario, degli artisti più adatti: in "Vertical Man" fanno la loro apparizione anche Alanis Morisette, Tom Petty, Ozzy Osbourne, Brian Wilson, David Gibbs e Joe Walsh, tutti "supervisionati" dal bravo Mark Hudson. Un disco per chi ama la bella musica, ma non pretende di trovare la "hit" da ballare questo autunno.

Paolo Besser

AA.VV. – POPSTAR (edel)

E come cita il titolo della compilation, trattasi di raccolta di celebri popstar mondiali: Backstreet Boys, Solid Harmonie, Scooter, N.Y.C.C. e il bambino più "inquietante" del momento, Aaron Carter, fratellino terribile di Nick Carter dei BSB e idolo dei giovanissimi, il tutto a soli dieci anni! Il CD, oltre a contenere successi personali di queste e altre stelle del firmamento musicale internazionale, include anche "Let The Music Heal Your Soul" eseguito dai Bravo All Star, compagine di gruppi e vocalist assortiti, per un brano i cui proventi verranno devoluti in beneficenza. Un prodotto adatto e consigliato solo ed esclusivamente a un pubblico di teen ager.

Roberta Zampieri

I CONCERTI a cura di Roberta Zampieri

ADAM COHEN
8/10 Milano - Magazzini Generali
EELS
12/10 Milano Magazzini Generali
EROS RAMAZZOTTI
21/10 Bolzano Palaonda
BRAN VAN 3000
24/10 Modena - Vox Club
25/10 Milano - Magazzini Generali
BAUHAUS
27/10 Milano - Rolling Stone
EAGLE EYE CHERRY
31/10 Modena - Vox Club
1/11 Milano - Magazzini Generali
MANIC STREET PREACHERS
5/11 Milano - Rolling Stone
Per informazioni : Milano Concerti (Tel. 02/48702726)

JOHNNY LANG
26/10 Milano - Alcatraz
THE BLACK CROWES
4/11 Milano - Magazzini Generali
JIMMY PAGE & ROBERT PLANT
19/11 Milano - Filaforum
Per informazioni: Barley Arts (Tel. 02/76113055)
BLUVERTIGO
8/10 Milano - Rolling Stone
MODENA CITY RAMBLERS + RADIOFIERA
10/10 Milano - Leoncavallo
BANDABARDO'
16/10 Milano - Leoncavallo
ROCKET FROM THE CRYPT
21/10 Milano - Leoncavallo
MAO + BLUDINVIDIA
24/10 Milano - Leoncavallo
AFTERHOURS
29/10 Milano - Rolling Stone
4HERO
17/11 Milano - Rolling Stone
Per informazioni: Musicheadz (Tel. 0335/6960842)
ANGELO BRANDUARDI
14/10 Trento - Auditorium S. Chiara
15/10
Udine - Teatro G.
da Udine
16/10 Mestre - Teatro Toniolo
17/10 Firenze - Teatro Tenda
19/10 Napoli - Teatro Augusteo
21/10 Perugia - Teatro Turreno
23/10 Pescara - Teatro Tenda
24/10 Bari - Teatroteam
26/10 Roma - Teatro Sistina
29/10 Cosenza - Teatro Rendano
31/10 Catanzaro - Palasport
14/11 Vicenza - Palladio
16/11 Bergamo - Teatro Donizetti
17/11 Torino - Teatro Colosseo
19/11 Carpi (MO) - Teatro Comunale
20/11 Brescia - Teatro Tenda
21/11 Milano - Teatro Lirico
24/11 Bologna - Teatro Medica
Per informazioni: Musica (Tel 051/434554)

END

Piatto forte del mese, come sempre in questo periodo, il reportage da Venezia, durante il quale sono stati presentati molti dei film che ci delizieranno nei mesi a venire. A parte questo, da non perdere il film di X-Files, per gli appassionati e i semplici curiosi.

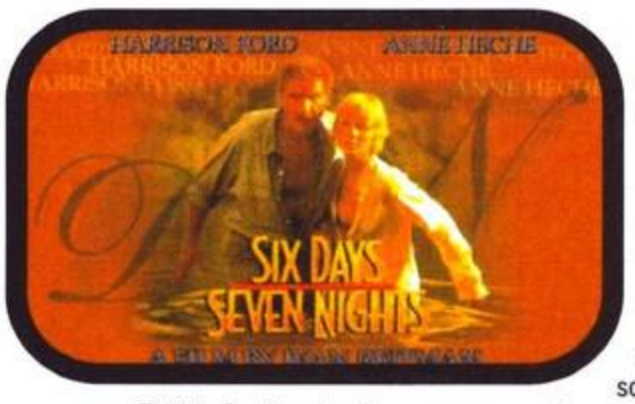
di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

L'Uomo Che Sussurrava ai Cavalli

"...Per il modo in cui bisbigliavano i loro segreti in quelle orecchie così sensibili questi uomini furono chiamati 'sussurratori'..."

Prodotto, interpretato e diretto da Robert Redford, L'Uomo Che Sussurrava ai Cavalli è l'adattamento cinematografico del premiatissimo romanzo omonimo, dello scrittore britannico Nicholas Evans, che per ben 37 settimane ha mantenuto la vetta della classifica dei best-seller del New York Times. La storia in particolare è stata adattata per il grande schermo da Eric Roth – vincitore di un premio Oscar per l'adattamento di Forrest Gump – e Richard LaGravenese – nomination all'Oscar per la sceneggiatura de La Leggenda del Re Pescatore.
La figura eroica del sussurratore è la colonna portante di tutta la pellicola.
Il termine sussurratore indica una di quelle rarissime persone che posseggono la capacità di guarire i cavalli creando, con l'animale, un rapporto basato sulla comprensione e la fiducia, un uomo, insomma, che rifiuta ogni tecnica di coercizione normalmente utilizzata durante l'addestramento di questi animali.
A interpretare la parte del sussurratone troviamo un eccezionale Robert Redford, che grazie alla propria esperienza è riuscito ad arricchire notevolmente il personaggio, che nel film incarna la figura dell'eroe contemporaneo, un uomo capace, con calma e decisione, di guarire le anime delle persone che lo circondano.
Con questa nuova pellicola Redford ha voluto trattare il tema dell'addestramento dei cavalli con gli stessi toni - appassionati e puri - che già aveva utilizzato per presentare al pubblico la tecnica della pesca a mosca, con In Mezzo Scorre il Fiume. Grazie poi all'aiuto di persone altamente qualificate sul set, anche lo spettatore più esigente rimarrà soddisfatto del lavoro svolto con gli animali.
Per quanto riguarda la storia, ha inizio con un terribile incidente che vede coinvolti Grace MacLean e il suo cavallo, Pilgrim, che per tornare a vivere saranno costretti a reagire alle dolorose conseguenze.
In un primo momento, per Pilgrim il destino sembra già segnato - l'unico rimedio possibile per il povero cavallo sembra, infatti, quello di sopprimere l'animale per evitargli inutili dolori – ma è qui che uno dei sussurratori (Robert Redford) farà il proprio ingresso.

Sei Giorni e Sette Notti



Quinn Harris (Harrison Ford) è un pilota di mezza età che si gode una vita priva di complicazioni lavorando come trasportatore merci in un piccolo arcipelago dei tropici.
A spezzare la tranquillità delle solari giornate tropicali interviene una bella giornalista newyorchese, Robin Monroe (Anne Heche), che - a causa di un imprevisto impegno di lavoro - convince lo scorbutico Quinn a portarla in volo fino a Tahiti. Quello che doveva essere solo un modo sbrigativo per guadagnare un po' di soldi, per Quinn e la bellissima passeggera del volo merci si trasformerà ben presto in una vera e propria avventura senza pari.
Precipitati su un'isola non segnalata sulle mappe, i due naufraghi saranno costretti a collaborare tra loro, pur detestandosi reciprocamente, per riuscire a sopravvivere fino all'arrivo dei soccorsi.

film anni cinquanta, dove i personaggi catapultati in ambientazioni esotiche si scambiavano battute a raffica per far divertire gli spettatori.
Naturalmente non è stato facile trovare il perfetto equilibrio tra i due personaggi senza rischiare di cadere dalla comicità alla assoluta banalità, ma grazie alla capacità interpretativa degli attori tutto è riuscito alla perfezione.
Ad affiancare i due protagonisti, nei panni del fidanzato di Robin, troviamo una stella del piccolo schermo, David Shwimmer, famoso negli Stati Uniti per aver interpretato Ross nella serie televisiva Friends (da qualche anno trasmessa anche dalle reti italiane).
Le premesse sono veramente ottime, quindi se volete gustarvi una commedia romantica condita con qualche dose di tensione, non perdetevi questa pellicola al cinema, a partire dalla prima settimana di ottobre.

X-Files – Il Film

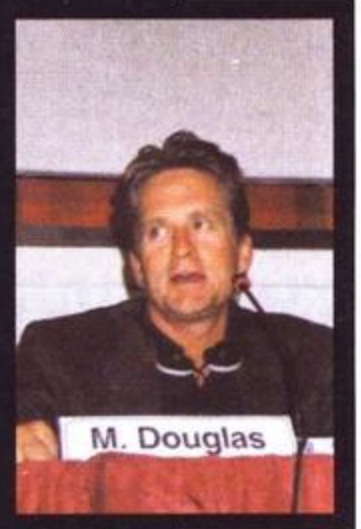
Per la gioia di tutti gli appassionati di X-Files, sul grande schermo è in arrivo il film che finalmente svelerà parte dei misteri della serie che fino a questo momento sono rimasti senza risposta, e naturalmente ne aprirà molti altri.
La pellicola si apre circa 35.000 anni prima di Cristo, con una sequenza mozzafiato che getta le basi per l'intera vicenda.
Pochi minuti più tardi lo spettatore viene catapultato, insieme ai propri beniamini, a Dallas, nei giorni nostri. Da questo momento in poi, tutto ritorna alla normalità (se mai si può parlare di normalità e di X-Files nello stesso contesto) e il film si colloca temporalmente subito dopo la conclusione della quinta stagione della serie. Sfortunatamente per il pubblico Italiano, non sarà possibile vedere in televisione le battute conclusive della quinta stagione prima di novembre (a meno di cambi di programmazione all'ultimo secondo), ed è per questo che vi suggeriamo caldamente di recuperare la videocassetta di X-Files "The End", contenente proprio la fulminante conclusione. Per coloro che non dovessero possedere un videoregistratore, sarà sufficiente dire che la sezione X-Files è stata definitivamente chiusa, un terribile incendio ha distrutto l'intero archivio dell'agente Mulder e i due agenti sono stati trasferiti in una nuova sezione di indagine dell'FBI.
Dopo questo breve shock, che sicuramente avrà colpito chi di voi ancora era all'oscuro di queste sconvolgenti informazioni, torniamo al film: ancora una volta David Duchovny e Gillian Anderson saranno alle prese con un nuovo complotto sul quale investigare, di natura apparentemente comune, ma non per questo meno pericoloso: sventare un attentato dinamitardo e scoprirne la natura. Ma poiché questo è X-Files, e non Die Hard, sappiamo benissimo che un'escalation di rivelazioni e colpi di scena ci condurrà fino alla scoperta dei reali retroscena della vicenda, e vi garantiamo che ce ne sarà per tutti i gusti.
Il film di X-Files, contrariamente ai timori di molti appassionati, riesce a non tradire minimamente le atmosfere e lo sviluppo della serie televisiva, offrendo finalmente una risposta a molti misteri da troppo tempo insoluti, ma allo stesso tempo riesce a convincere anche dal punto di vista cinematografico, con ritmi e soluzioni molto azzeccati.

55ª Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica

Fattore D sul festival di Venezia.

D come Donne. Sono state le protagoniste del festival di Venezia, incantevoli al cinema e in passerella, minorenni o sessantenni, presenti in gran parte delle pellicole proiettate al Lido. Intense, nello sguardo e sullo schermo, come Giovanna Mezzogiorno, comunista in lotta contro i pregiudizi di una comunità del Sud negli anni '50, nel miglior film italiano in laguna, Del perduto amore. Inarrestabili come Franka Potente: nel frizzante Lola rennt, il più affine all'estetica di un videogioco, corre a più non posso - tra gli snodi del caso e del destino - per salvare il fidanzato. Risolute come l'australiana Cate Blanchett: rossa di capelli e davvero sontuosa, nel biografico Elizabeth sceglie la fertilità del proprio regno all'abito nuziale, passando alla Storia come "la regina vergine", artefice dell'"età dell'oro" britannica. Sensuali come Jennifer Lopez, a dire il vero molto più conturbante dal vivo che nei panni dello sceriffo Karen Cisco nello scialbo Out of sight, di cui salveremmo la scena del nero che si spara da solo cadendo per le scale. E ancora tante altre: Christina Ricci, già compagna di Casper, in un ruolo di bionda mangiauomini inatteso quanto riuscito (The opposite of sex); Catherine Deneuve, sofisticata nei panni di una commerciante di diamanti (Place Vendome, a dir poco noioso), premiata con la Coppa Volpi per la migliore interpretazione. Asia Argento, affabile nelle chiacchiere quanto lanciatissima nell'empireo hollywodiano dopo la collaborazione con Abel Ferrara (e l'atteso B Monkey).

D come Droga. Se i film hanno rappresentato la droga quotidiana degli inviati - una media di quattro "dosi" al giorno, con punte massime di sei - le sostanze stupefacenti hanno attraversato il festival, sullo schermo e sui volti di certi protagonisti. Oggetto di aspra condanna, pur relegata al "fuori campo" ne L'albero delle pere - deludente, ma rivelatore del giovane talento Niccolò Senni - la droga ha preso il sopravvento visivo in Hurlyburly, logorroica esercitazione teatrale in cui spiccano Kevin Spacey e Sean Penn (Coppa Volpi) e in Another day in paradise (importunante come pochi), ove Melanie Griffith non esita a iniettarsi l'eroina all'altezza dell'inguine. Nella realtà poi ne abbiamo potuto vedere gli effetti tangibili sul volto segnato del regista Larry Clark, (non a caso già autore di Kids), per sua stessa ammissione tossicodipendente dall'età di quindici anni o nello stato pietoso di un noto regista americano, talmente intossicato da non riuscire quasi, in conferenza stampa, a pronunciare una frase di senso compiuto.
In senso lato, come profonda ossessione dell'animo, la droga si è trasfigurata in tormento musicale (The red violin, salvabile solo nel finale), mania sportiva (He got game: da Spike Lee era lecito attendersi ben più che uno spot per la Nike!), febbre del poker (Rounders: Matt Damon, ancora genio incompreso, stavolta delle carte), alienazione virtuale (Viol@, sulle chat line erotiche) e passione criminale (L'odore della notte, il più trash e involontariamente comico della manifestazione).
D come Divi. Sono tornate in massa, soprattutto dagli States, le luminosissime star che hanno incendiato gli animi di giornalisti, cinefili e fan a caccia di autografi. Tom Hanks e Steven Spielberg hanno dato il la ad una serie di arrivi da notte degli Oscar, accompagnando uno dei film più emozionanti della Mostra, Salvate il soldato Ryan, elegia sull'inutilità della guerra che ha messo a dura prova cuore e budella degli spettatori più smaliziati. Poi è stata la volta dell'ammaliante Emmanuelle Béart, talmente bella da far sembrare tale anche il "mattone" Voleur de vie Quindi "faccia di gomma" Jim Carrey ha presentato assieme a Peter Weir The Truman Show, vero evento del festival che, non dubitiamo, si prenota per svariate nomination; Jim tra l'altro ha sconvolto con le sue facce buffe e le sue battute esilaranti la conferenza stampa: canticchiando un hit dei Beatles ha poi esclamato (riferendosi a uno dei canali della traduzione simultanea) "Ehi, se andate sul 6 potete sentirla anche voi!", e giù risate e applausi scroscianti. Dopo il fascino ridanciano di Carrey è stata la volta dell'"orsacchiotto" George Clooney (questo l'appellativo datogli da alcune scatenatissime ragazzine) e della conturbante Jennifer Lopez, entrambi gentili ma blindati in una gabbia umana formata da otto bodyguard. Quindi il brillante Michael Douglas, estroso nel rispondere anche a domande fuori tema: "Che se ne fa della montagna di soldi guadagnati?" "Beh, dopo il divorzio, quella montagna si è ridotta a una montagnetta!". Un po' sfiorita ci è parsa la bellezza di Melanie Griffith, una di quelle attrici miracolate dal doppiaggio (la sua vera voce è fastidiosamente stridula), accompagnata ora da Kenneth Branagh (protagonista di Celebrity, perso causa affollamento e quasi-rissa), ora dal piccoletto, rispetto allo schermo, Antonio Banderas, a Venezia in veste di marito premuroso. Poi il grande Warren Beatty, alla ribalta con il politicamente scorretto e assai divertente Bulworth.



Infine l'ultimo giorno è stato quello delle bizze di Robert De Niro (Ronin, data la preponderanza degli inseguimenti in auto suggeriamo un sottotitolo illuminante: Spie in Formula 1) che i bene informati davano per sofferente di coliche renali: svogliato con la stampa e con i fotografi ha lasciato i riflettori ai cordiali colleghi Jean Reno, Jonathan Pryce, Sean Bean , Natasha McElhone.
D come Divertimento. Non soltanto alle numerose feste cui abbiamo avuto accesso (più o meno invitati) - soprattutto quelle dei film italiani sulla terrazza dell'Hotel Excelsior - o agli abbondanti buffet in cui signori distinti e dame ingioiellate si lanciavano, con appetito atavico, su generosi vassoi di tartine, insalate di mare, pennette e dessert. Il divertimento è nato anche da simpatiche scenette cui abbiamo assistito: la guardia del corpo di Clooney che cerca di parare (in stile Zoff ma senza guanti) il lancio di biro e block-notes effettuato da giovani bagnanti invasate verso la terrazza dell'Excelsior, in cui il divo americano sta sottoponendosi alle interviste televisive. Il profeta del preservativo (si proprio lui, quello che si infiltra in ogni trasmissione televisiva) che, dopo averne offerto uno a Spielberg, viene portato via di peso dalla security: applausi in sala, mentre il papà di E.T. rimane basito. L'autogol di Melanie Griffith - in Celebrity esegue una vistosa prestazione orale - che in conferenza stampa a una domanda sui suoi rapporti con i giornalisti, risponde candidamente "Forse farei meglio a tenere la bocca chiusa". Ehm.....
D come Davanzali. Quello ideale della terrazza dell'Excelsior da cui si domina la spiaggia e il cuore della Mostra e quelli delle procaci attrici di casa nostra. Valeria Marini (con Alberto Sordi in Incontri proibiti, dilettantesco) che si ostina a credere di saper recitare. Maria Grazia Cucinotta, che si dimostra cresciuta (professionalmente!!), in un film corale di buona fattura (La seconda moglie). Infine Sabrina Ferilli, bella, simpatica e brava (in Tu ridi dei Taviani le bastano cinque inquadrature per far sfoggio di un'efficace recitazione), ma discutibile nel look, con un décolleté che definire vertiginoso è poco!
D come Delusioni. Assai deludenti, rispetto alle attese, il film di Ferrara New Rose Hotel, ovvero "come girare 50' di pellicola e fare un film che dura il doppio", Out of sight, moscio almeno quanto la carriera di Soderbergh, Apt pupil di Singer (quello de I soliti sospetti), ottimo nella premessa malefica ma irrimediabilmente banale nel finale, nonché l'attesissimo Radiofreccia, piatto e grezzo almeno quanto la mano del soggettista-regista Ligabue.
D come Dorati. Non soltanto il Leone (credevate fosse d'oro massiccio?), attribuito ad Amelio tra le polemiche - Così ridevano resta comunque un'opera minore nella sua filmografia - ma anche i film che hanno infiammato le proiezioni per la stampa e il sottoscritto. Applausi a scena aperta per Black cat, White cat di Kusturica e Conte d'automne del veterano Rohmer (non a caso entrambi premiati). Poi il chandleriano Poodle Springs, con James Caan nelle vesti di un Philip Marlowe d'annata e i già citati The Truman Show (il migliore del festival), Salvate il soldato Ryan e Bulworth. Infine, si vocifera tra chi l'ha potuto vedere, il rumeno Train de vie, molto simile per contenuti e toni a La vita è bella.
D come Durata. Eccessiva per quasi tutte le pellicole vicine o superiori alle due ore, non ha fatto sentire il suo peso soltanto per i film di Spielberg, Rohmer e Kusturica. Insopportabili i quindici minuti finali di Così ridevano e in generale tutti i "venti minuti" atti solo ad allungare il brodo.
D come Dormite. Se vi capitasse mai di addormentarvi al cinema non vi vergognate: i critici sono la categoria più impenitente di "ronfatori" mai vista. Alla proiezione di Place Vendome, cui il sottoscritto si è sottratto dopo 50 minuti di noia, gran parte dei giornalisti dormivano come bambini; non è l'unico caso, anche se a parziale giustificazione sta il forcing di veglia cui ci siamo sottoposti - cinque ore di sonno in media al giorno - durante la Mostra.
D come Defezioni. Annunciata e chiacchierata quella di Sofia Loren, assente per il ritiro del Leone d'oro alla carriera: colpa di un chirurgo estetico disattento o di seri problemi di cuore? Ridicola quella di Warren Beatty, altro premio alla carriera: perché non consegnarglielo quando era presente? Altrove sono stati gli impegni di lavoro (Gwyneth Paltrow impegnata sul set romano di The talented Mr. Ripley) o i casi lieti (Alessandra Martines, futura mamma, sorprendente in Hasards ou coïncidences) o drammatici della vita (la morte di Leo Penn, padre di Sean) a determinare le diserzioni dal festival. Prevista e definitiva, salvo ripensamenti, quella del curatore artistico Felice Laudadio: abbandona Venezia dopo averne riportato il festival ad antichi splendori. The show must go on. (Nota finale per lo stesso Marco, visto che Stefano ha perso la tua mail... Dammi un fischio appena puoi che ti devo parlare. NdMax).

Marco Consoli

END

BASTA STUDIARE! ADESSO È ORA DI GIOCARE CHIARO?!?!

MULTIMEDIA CENTER RITIRA E VENDE GIOCHI CDROM USATI PER PC SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE

RITIRIAMO IL TUO SOFTWARE SU
CD-ROM USATO
TELEFONACI X INFORMAZIONI AL NUMERO
06/7141306
FAXACI LA TUA LISTA AL NUMERO
06/76967276

BLADE RUNNER (ITA)	£	69.900
COMMANDOS (ITA)	£	69.900
DEATHRAP DUNG. (ITA)	£	69.900
DOMINION (ITA)	£	69.900
DUNE 2000 (ITA)	£	69.900
FIFA 98 (ITA)	£	39.900
FINAL FANTASY VII (ITA)	£	69.900
MECH COMMAND. (ITA)	£	69.900
STARCRAFT (ITA)	£	69.900
STREET FIG. ALPHA (ITA)	£	39.900
TEAM APACHE (ITA)	£	59.900
UNREAL (ITA)	£	69.900

.....E TANTI ALTRI ANCORA.....
MERCATO DELL' USATO — PREZZI I.V.A. COMPRESA

MULTIMEDIA CENTER ROMA GALLERIA COSMOPOLIS METRO' NUMIDIO QUADRATO

insomnya

VENDITA-NOLEGGIO-PERMUTA VIDEOGIOCHI

Via A.Albini 21
80127 Napoli
Tel.081/5793941
Fax 081/7157896

OFFERTISSIMA GIOCHI

FIFA 98 RTWC	£ 40.000
AGENT ARMSTRONG	£ 30.000
MONKEY ISLAND 3	£ 40.000
SEGA RALLY	£ 35.000
WIPE OUT 2097	£ 35.000
MANX TT SUPERBIKE	£ 35.000
NUCLEAR STRIKE	£ 35.000
OUTLAWS	£ 35.000
TOMB RAIDER 2	£ 40.000
JEDI KNIGHT	£ 35.000
F1 RACING SIM	£ 35.000
ZOMBIEVILLE	£ 30.000
DIE BY THE SWORD	£ 35.000
UBIK	£ 35.000
FORSAKEN	£ 40.000
DREAMS TO REALITY	£ 35.000
MADDEN 98	£ 35.000
NHL 98	£ 35.000
THE CITY OF LOST C.	£ 30.000
ACTUA SOCCER 2	£ 30.000

Per OGNI 4 Pezzi Acquistati
1 Monkey Island 3 OPPURE
1 FIFA 98 RTWC OMAGGIO

ED INOLTRE

COLLEZIONE CD-ROM BY CTO
A £ 40.000
PER OGNI 3 PEZZI ACQUISTATI
1 IN PIU' GRATIS
COLLEZIONE LEADER £ 30.000
OGNI 4 1 IN PIU' GRATIS

OFFERTE DEL MESE

Sconti dal 10% al 50%
Su tutti i Titoli Cd-Rom
Presenti in NEGOZIO

IMPORTANTE
VENDIAMO PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE

TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS

Corsi di :

ANIMAZIONE

(tradizionale e al computer con software TOONZ)

COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE

- FUMETTO - ILLUSTRAZIONE
- GRAFICA - COMPUTER GRAFICA
- SCENEGGIATURA

bisettimanali - trisettimanali - anche serali

Roma - via Ostiense 75/F
Tel. 06/5783038
Firenze - via Guicciardini 22
Tel. 055/218950

www.scuolacomics.it

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

NUMEROSE OFFERTE SU TITOLI CD-ROM E PLAYSTATION

PREZZI IMBATTIBILI PER PC ASSEMBLATI

SONY PLAYSTATION L.249.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI TELEFONARE PER CONFERMA

TEL. 0331-620430

E-MAIL : MASTERPX@TIN.IT

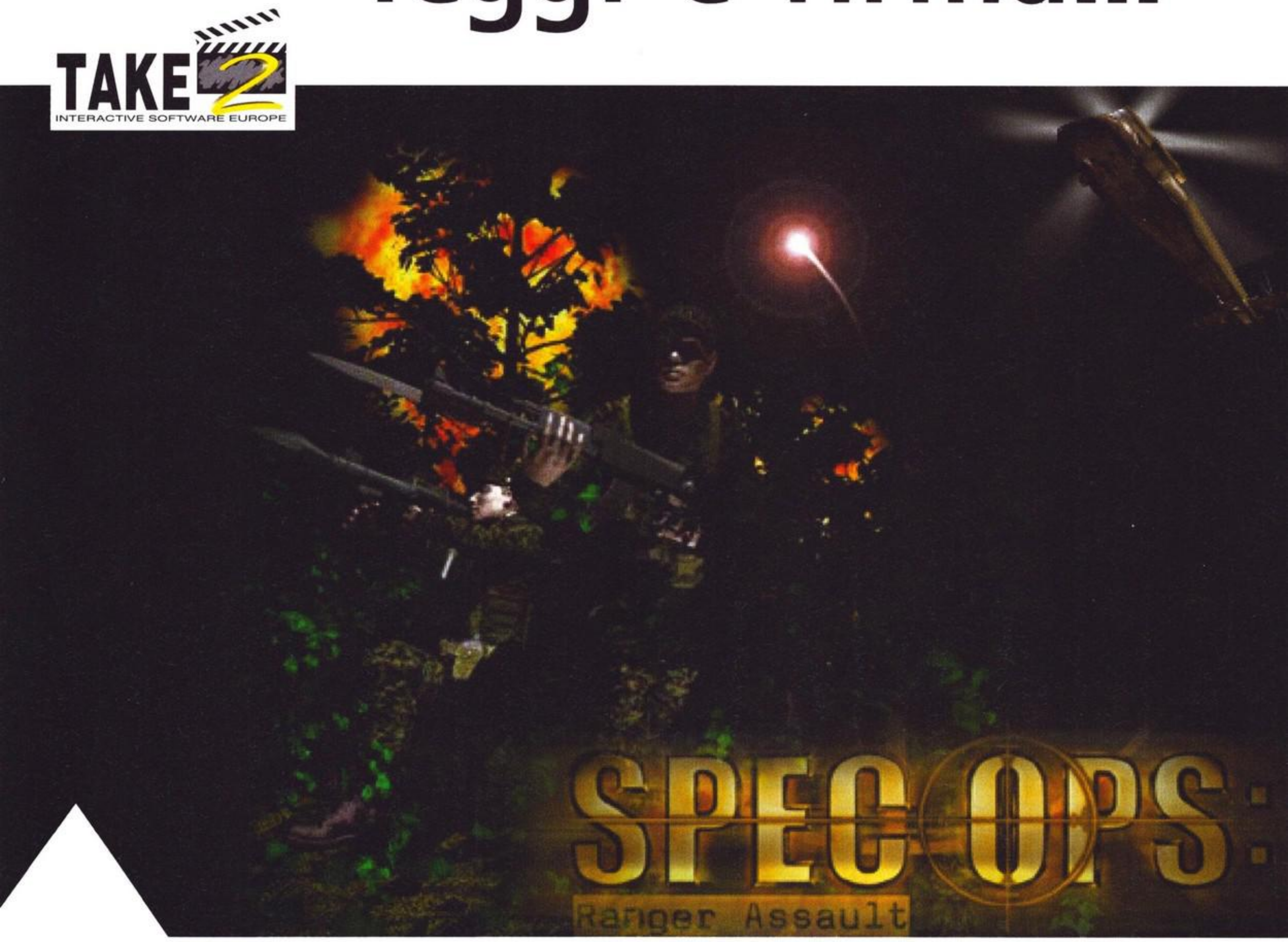
TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM	
Alien Intelligent	85.000	**Alpha Centauri**	Tel.	**Abe's Exoddus**	85.000
Black Dahlia	115.000	Abe Odyssey	85.000	Adidas Power Soccer 98	95.000
Buggy	95.000	Armor Command	95.000	Age Of Empire	95.000
Castrol Honda Superbike	95.000	**Army Men**	75.000	Atomic Bomberman	85.000
Comanche Enchanced	105.000	Campionato 98/99	69.000	Battle Zone	95.000
Commandos	105.000	Chess Master 5000	39.000	Blood 2	75.000
Creatures 2	Tel.	Civil war 2	85.000	**Crime Killer**	89.000
Daikatana	Tel.	**Colin Mc Rea Rally**	85.000	Curse Of Monkey Island	95.000
Deadlock II	109.000	Croc	95.000	Die By The Sword	95.000
Dominion	105.000	Dark Omen	95.000	**Dune 2000**	105.000
Duke Nuken Forever	85.000	**Death Trap Dungeon**	105.000	Earth 2140	55.000
Fighter Anthology	105.000	**Diablo 2**	Tel.	F-15	95.000
Giochi D'Artificio	45.000	Dungeon Keeper II	Tel.	Fifa 98	69.000
Grand Prix Legend	Tel.	**Earth Worm Jim 3D**	85.000	Flight Simulator 98	125.000
Grim Fandango	Tel.	Egypt	105.000	Fly Fishing Sierra	85.000
Gripped Off Road	85.000	**F1 Racing 98**	Tel.	**Forsaken**	95.000
Gudget Ita	85.000	Fallout II	85.000	Galapagos	105.000
Incoming	95.000	**Feeble Files**	95.000	Hardline	95.000
Incubation	75.000	Fifa 98 World Cup	79.000	**Hexxen II**	Tel.
Johnny Hebert F1	69.000	**Fifa 99**	99.000	Jazz Jack Rabbit II	79.000
Lord Of Magic	95.000	Final Fantasy VII	105.000	**Jet Fighter 3**	95.000
Max 2	95.000	Flight Unlimited 2	105.000	Jet Fighter Full Burn	95.000
Micromachine V3D	85.000	Frogger 3D	Tel.	**Larry Casino'**	85.000
Might And Magic 6	85.000	**Gez 2 3D**	85.000	Last Express	105.000
Motocross Madness 3D	95.000	Half Life	95.000	Lego Island Ita	85.000
Motor Mash	85.000	Harvest Of Souls	95.000	Lode Runner II	75.000
Motoracer	69.000	**Heart Of Darkness**	75.000	**M1 Tank Platoon 2**	115.000
Nascar Racing 3	Tel.	Insurrection Data Disk Starcrat	49.000	Mysteries Of The Sith	69.000
Nhl 99	Tel.	Land Of Lore II	95.000	Nba 98	95.000
Outwars	95.000	**Mech Commander**	105.000	**Newman Hass Indy Car**	95.000
Pinball Addiction	69.000	Men In Black	95.000	Omikron	Tel.
Postal	95.000	**Mortal Kombat 4**	85.000	Out Cast	Tel.
Power Play Hockey 98	95.000	**Motoracer II**	Tel.	**Pandemoniun II**	95.000
Premier Manger 98	65.000	Motorhead	95.000	Panzer Commander	95.000
Puzzle Bobble	65.000	Myth The Fallen Lord	105.000	**Pax Corpus**	105.000
Red Baron II	95.000	Need For Speed 3	Tel.	Resident Evil	95.000
Sentient	85.000	Plane Crazy	95.000	S.Pang Colletion	95.000
Street Fighter Alpha	75.000	**Premier Manager 98/99**	85.000	Sensible soccer Club Ed.	85.000
Take no Prisoner	95.000	Rayman Designer	45.000	Shogo	Tel.
Team Apache	105.000	**Rebellion Star Wars**	105.000	**Sim Safari**	95.000
Tenka	95.000	Revenge Of Arcade	69.000	Soldati di Guerra	95.000
The Golf Pro	85.000	**S.C.A.R.S.**	85.000	Steel Panthers 2	85.000
Tiger Woods	105.000	**Shadow Master**	85.000	**The 3 Millenium**	105.000
Turok II	Tel.	Sky Racing	85.000	Toca Touring Racer Car II	95.000
Ult.Soccer Manager 98	85.000	**Starcraft Ita**	105.000	**Tomb Raider 3**	99.000
Warbreeds	75.000	**Superbike World Champ.**	Tel.	Tommy Makine Rally	95.000
Wargames	105.000	Tennis Ace 98	85.000	Tonic Troubble	Tel.
World League Soccer 98	105.000	Tomb Raider 2	105.000	**Unreal**	95.000
Wrecking Crew	75.000	Tone Ribellion	95.000	Virtual Chess 2	105.000
X-Com Interceptor	95.000	Ultima Collection	135.000	Wing Commander Prophecy	69.000
Xenocracy	95.000	Urban Assault	95.000	**X-Files**	125.000

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

DELPI

Prima di iniziare
leggi e firma...



Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 166 Mhz, 16 Mb RAM, Lettore CD-ROM 8X, 60 Mb liberi su HD, Scheda sonora e video compatibile DirectX, Windows 95.

SPEC OPS: RANGER ASSAULT

Dichiaro di essermi arruolato volontariamente nel corpo dei Rangers, conoscendo tutti i rischi e pericoli cui andrò incontro. Agirò sempre nel pieno rispetto del prestigio, dell'onore e dello spirito del Corpo dei Rangers.
Rispetterò sempre i miei superiori, ubbidirò sempre ai loro ordini e sarò sempre un esempio per quelli che mi seguiranno. Sarò sempre mentalmente e fisicamente pronto ad agire. Essendo un Ranger, accetto e capisco il fatto che il mio Paese pretenda che io sia più coraggioso, più veloce, più efficace di qualsiasi altro soldato. Non tradirò mai i miei compagni. Non abbandonerò mai un compagno caduto o ferito sul campo. Non causerò mai situazioni imbarazzanti per il mio Paese. Mi scontrerò con tutte le mie forze con i nemici del mio Paese e li sconfiggerò.
Non conosco la parola "arrendersi".

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

www.leaderspa.it

Appuntamento
con **Leader**
al **Padiglione 25** dello

Qualità Interattiva.

STAVOLTA NIENTE IDEE PER UN PROLOGO DECENTE

Quindi, sorbitevi direttamente quanto segue! Buona lettura a tutti!

Noi Bovas

ELUCUBRAZIONI DI VARIA NATURA SULLA VITA DI TUTTI I GIORNI

Ebbene sì... si ricomincia. Un'occhiata al paese e la sensazione di essere mancati per dieci anni... e invece no, non è cambiato nulla perché sono passati solo venti giorni, al massimo. La valigia da svuotare è sul letto, e una volta aperta lascia uscire l'ultima ventata d'aria di mare (forse le calze sporche... mah), e poi basta: bisogna lavare tutto, compreso il cervello; sì, perché lui ormai si era abituato a non pensare più di tanto, aveva rallentato tutti i processi chimici che lo aiutano a lavorare, a memorizzare, a elaborare... Dentro anche quello in lavatrice, senza ammorbidente e senza prelavaggio. Adesso bisogna riprendere il solito ritmo, la solita fretta. È settembre! E poi viene ottobre! Sveglia!!! Dobbiamo lavorare, dobbiamo produrre, se no come facciamo l'estate prossima a divertirci? Divertirci, sì. Ma ci siamo veramente divertiti quest'anno? ci siamo sforzati per divertirci? Ragazzi, vi siete divertiti o no quest'estate al mare o dove diavolo eravate? Ma certo che ci siamo divertiti... abbiamo bevuto, cantato, ballato, fumato, ramazzato, ribevuto, rifumato e vomitato (non sono mai riuscito a considerare il fumare e il vomitare come un "divertimento"... Dite che non sono normale? NdD). Abbiamo visto i posti che non avevamo mai visto e i nostri sensi li hanno apprezzati per pochi secondi ma buoni... abbiamo conosciuto la ragazza della nostra vita o quella della nostra notte, e poi ci siamo scambiati i numeri di telefono e un bel po' di enzimi (i più sfortunati hanno scambiato anche qualche malattia)... ma non c'è dubbio: ci siamo divertiti. Ma adesso basta. Bisogna lavorare sodo... sì okkei, forse una capatina in montagna, a Natale, la facciamo: ma mi raccomando, senza sporcare il cervello però, che poi è un casino doverlo rilavare (... ma scherziamo! due lavaggi all'anno! Non se ne parla nemmeno!!!). Adesso dobbiamo andare di fretta, di corsa... Dobbiamo accendere la televisione al mattino e guardare sul televideo "se oggi ci sono scioperi"... Dobbiamo puntare due sveglie che poi se una per caso di notte scoppia c'è l'altra che suona sicuramente... Dobbiamo stare attenti, nella metropolitana, ai nuovi zingari-extracomunitari-barboni-artistidistrada-ladri-farabutti... Dobbiamo scrivere a TGM lettere-mattonella come questa per cercare di capire se siamo gli unici a vedere a volte l'Universo così piccolo o c'è qualche altra mente sintonizzata con noi che riceve dallo stesso ripetitore... Sì, dobbiamo cercare di trovare la frequenza giusta, altrimenti è un bordello qui. La banda passante è ampia... Su, cercate anche voi la vostra frequenza. Come dite? L'avete già trovata?... Ma allora... vuoi vedere che sono l'unico... Ma non fatemici pensare ora, che ho paura. Ho paura di crescere, a volte. Penso che la mia passione per i videogiochi provenga da questo. Per favore, ibernatemi, se riuscite. Stoppate qui la mia età. Va' troppo in fretta, 'sta gigante palla rotante su cui camminiamo. Neanche il treno per S. Donato riesce a starci dietro, e sì che va forte, la linea gialla... Va forte. Non ho assunto sostanze strane, non pensatelo. È solo il solito momento post-nonsifàuncatsoperchésiamoinestate. Tranquilli, mi passerà. Stavolta però vorrei condividerlo con qualcuno, questo momento, anche se è triste. Ci si sente meglio sapendo di essere ascoltati da una marea di ragazzi con sentimenti comuni ai miei... Con la passione videoludica, che giocano e si divertono di gusto, che ridono di gusto. E alcune sere su #tgm questa passione è quasi palpabile... E c'è qualcosa di mistico nel botta e risposta di una chat, con persone mai viste ma con i tuoi stessi interessi. Un gruppetto di ragazzi che scrivono su TGM, e una fiume di ragazzi che lo leggono: è magico! È bello. E IRC invece è la fredda macchina che avevate davanti (uh, mica tanto fredda a furia di overclock...) che prende vita... Che vi fa battere il cuore a volte più di un videogioco. Perché dall'altra parte ci siete voi. Siete grandiosi, ragazzi. Siete una delle poche cose per cui vale la pena... "ricominciare". Visto che non li ho fatti prima: complimenti per la rivedut... riguardat... riadocchiat... ma come si chiama? Ah, la rivista!

Maurizio, known as "FaKe" on IRC

PS: veramente non so cosa scrivere nel post scriptum, ma vedo che va di moda, e allora l'ho messo anch'io... (bravo, NdD)

In questa risposta, per una volta tanto, vorrei procedere nell'analisi della missiva al contrario, ovvero partendo dalla fine... L'argomento "videogiochi-che-impediscono-di-crescere" mi sta infatti particolarmente a cuore e ne stavo casualmente parlando, qualche giorno fa, proprio con il mio degno compare, il Paolone: si discuteva del fatto che, in modo del tutto occasionale, eravamo venuti a sapere che una nostra vecchia compagna di superiori, quindi nostra coetanea (per la cronaca 25 anni e non 27, come sosteneva qualcuno.. NdD) fosse già convolata a nozze... Dopo un'oculata autoanalisi interiore, avevamo realizzato che noi, dal canto nostro, non ci sentivamo per nulla pronti al matrimonio, ad avere figli, ecc... Avevamo ancora troppa voglia di essere "giovani", di passare le nostre notti a scaricare le ROM per gli emulatori, di giocare in rete o semplicemente di chattare con IRC (eh beh, questo sì che significa godersi la gioventù! NdSS). In definitiva il fatto di essere "informatici" aveva a parer nostro contribuito a tenere ben desto il bambino che c'è in noi... Non sto per nulla criticando chi agisce diversamente, sia chiaro, solo che penso sia bello vivere, alle soglie del quarto di secolo, con lo stesso entusiasmo che si aveva a quindici anni... Per me, da allora, sono cambiate ben poche cose: ora possiedo un'auto, mi mantengo da solo, ho qualche soldo da spendere e qualche delusione in più ma tutto il resto è rimasto tale è quale... Riesco quindi a comprendere, ma anche condividere, quella sensazione da te descritta. Per quanto riguarda il resto... beh, hai ragione, è davvero duro dover "riprendere il ritmo" di vita lavorativo, soprattutto se durante la meritata pausa estiva siamo stati bene con noi stessi... Ma in fondo, una volta riacquisito l'equilibrio, siamo di certo in grado di cogliere le gioie della vita anche nel grigiore delle città, lontani chilometri e chilometri dai luoghi che tanto amiamo... E per fortuna!

LA TEMPERATURA DEL CASE NON È MAI STATA COSI' PROFESSIONALE!

Ciao a tutti, esimi Bovas ed esimio PASTOOOOOREEEEE! Il mio nome è Talysla e vi scrivo per rendervi testimoni di una cosa assolutamente straordinaria, meravigliosa, PROFESSIONAAAALEE: sto per sposarmi con un PASTOOOOOREEEE! Perché? Ma è semplice!!! Dopo essersi comprato un bel masterizzatore 4X 6X e aver notato che dopo un paio di masterizzazioni la bestiola poteva tranquillamente essere usata come scaldavivande da trasporto, il mio ragazzo ha pensato bene di COSTRUIRSI l'oggetto più PROFESSIONALE del mondoooooo: il PASTOROMETRO! Vi spiego a cosa ho dovuto assistere: dopo aver comprato una mascherina porta-floppy (di quelle che si usano per inserire i drive dei floppy negli slot da 5" º) e averci montato sopra una ventola di 15 cm di diametro, il mio pastorico uomo ha pensato bene di collegare il tutto a un TERMOMETRO PROFESSIONALE PER AUTO, di quelli che misurano temperatura esterna e interna (e che SUONANO E BIPPANO in CASO DI GELOOOOOOOO) (non credo avrai mai problemi di gelo... NdD) con la relativa sondina applicata al masterizzatore stesso... Morale: ora abbiamo un computer DAVVERO professionale, in cui è possibile persino verificare la TEMPERATURA interna!!! Stiamo pensando di brevettaaaaareeeee la cosa, perché è troppo professionaaaaleee, non si può farne a meno... voi che ne dite? Ah, dimenticavo: non manca nemmeno un professionalissimo LED verde che testimonia il funzionamento dell'accessorio!!!

Alla prossima scoperta, TALYSLA

PS: Valutazioni A CALDO? TECNICAAAA: 10; SCATOLAAAA: inesistenteeeee; PERFORMAAAANS: 10; ESTETICAAAA: 10

Il Pastore ha così commentato la notizia: "BEEELLOOOOOOOOO!". Ultim'ora: il Pastore chiede se è possibile applicare altre sondine al processore e ai dischi fissi... Non c'è davvero limite alla professionalità!

QUESTIONI DI BUONA CREANZA...

Ciao a tutti, ho deciso di scrivere questa e-mail in seguito a una discussione (piuttosto vivace) avuta tra me e Paolo Besser nel canale #zzap! nella notte di giovedì 3 settembre. Questa penso sia la prima volta (e ultima?) che scrivo seriamente a voi e lo faccio proprio perché riguarda una questione che mi ha dato molto fastidio; Paolo si è presentato qualche volta nel nostro canale (#tgm, nostro non loro!) lamentandoci che molti lettori criticano l'atteggiamento degli OP del suddetto canale: quello che voglio fare in questa mail è semplicemente spiegare a tutti quello che (secondo me) dovrebbe essere il ruolo di operatore e di quali "oneri" è caricato (premetto che tutto quello che dirò riguarda solo un parere personale, non parlo assolutamente a nome del canale). Il compito dell'operatore (o moderatore) è quello di far mantenere l'ORDINE nel canale PUNENDO (dopo aver avvisato una volta) chi flooda, ripete migliaia di volte gli stessi messaggi, fa spamming, fa pubblicità a qualche cosa, usa eccessivamente il CAPS LOCK, nuka e chiede in modo inutile e infantile l'OP (tipico del nostro canale). Questo è quanto, secondo me un OP non PUÒ assolutamente kicckare e/o bannare chi bestemmia e/o dice parolacce (vi è mai capitato che per strada qualcuno venisse arrestato per questi motivi??)! Proprio perché fanno parte della vita e non si pur impedire alle persone di dire quello che pensano, se non sopporti quel linguaggio sei sempre libero di andartene! Un operatore deve mantenere l'ORDINE e non censurare il linguaggio usato nel canale, sono gli stessi utenti a decidere in che termini esprimersi; l'operatore deve solo tutelare che non ci sia del "casino"! (se infatti le bestemmie o parolacce vengono espresse in modo eccessivo, portando disturbo al canale, si punisce, ma non per le bestemmie, ma per flood o ripetizioni!)(beh, in Italia la bestemmia è reato, quindi fa un po' tu... NdSS). Io frequento #tgm da più di un anno e mi sono accorto che l'eccessiva pubblicità offerta (dalla rivista) l'ha peggiorato, portando nuovi utenti, spesso inesperti (e fin qui nessun problema) ed essenzialmente MOLTO infantili. È questo che sta uccidendo il canale, non gli OP, ma la massa di utenti che si è aggiunta negli ultimi mesi! Io una soluzione a tutti i problemi del canale l'avrei, ma non sono in una posizione che mi permetta di fare cambiamenti e allora lascio le cose come stanno, sapendo di avere la coscienza a posto. So che su alcuni punti (o su tutti?) io e te non siamo assolutamente d'accordo (e questo mi pregiudicherà la pubblicazione, dopotutto perché alimentare la questione? Seppelliamola no?) specialmente riguardo la presenza di utenti che bestemmiano nel canale. Io la mia l'ho detta. Ma ora, come dico sempre, hai TU il vantaggio dell'ultima parola, e non è una cosa da poco: vediamo che sai fare...

Andrea "MagicBill" Bergamini

Caro Andrea, visto che non mi va di godere dei cosiddetti "vantaggi dell'ultima parola", e visto che quanto avrei da dirti già te l'ho detto, lascerò volentieri a Dave il compito di risponderti, così per lo meno i lettori, tu, e anche io, avremo a disposizione una "terza" e non ultima voce. –Paolone Operatore: nome singolare maschile. Persona contraddistinta dall'avere una chiocciola "@" che precede il proprio nome in un canale di IRC, il cui compito consiste nel MANTENERE L'ORDINE, PUNENDO (dopo aver avvisato una volta) chi tedia il canale con ripetizioni inutili, anelanti richieste di "chiocciole" o CAPS-LOCK sempre acceso. Non

PUNISCE chi bestemmia o offende altri utenti a meno che le offese e le bestemmie non vengano ripetute o non siano scritte in maiuscolo. Questo a quanto pare è il concetto di "operatore" a cui tu fai riferimento... Visto che mi è stato chiesto di rispondere in vece del Paolone, permettimi di affiancare a questa definizione il mio concetto di OP: è una persona che deve fare in modo che il canale su cui esercita il suo ruolo sia fruibile e divertente per tutti; solitamente non reprime o zittisce nessuno attenendosi a sterili regole (come quella del CAPS-LOCK), anche se può decidere per svariati motivi di allontanare qualcuno dal canale stesso. Ora non voglio stabilire un elenco a priori di "cose che non si devono fare": queste cambiano infatti a seconda del tipo di canale a cui ci si riferisce (kickare chi scrive insulti in #insulti non avrebbe davvero senso), ma ritengo che, in un canale "amichevole" come #zzap!, chi dice parolacce o bestemmia può offendere la sensibilità di altri membri del canale e, per questo motivo, se la cosa persiste, deve salutare. Nei casi più drastici (il tipo torna varie volte, magari collegandosi con un altro indirizzo IP e ripete le sue kermesse), sono il primo a fare in modo che il suo computer necessiti di un bel resettone fisico, se non peggio. Ci tengo a sottolineare che tutto questo non è affatto da considerarsi una sorta censura alla libertà di espressione da parte dell'operatore, ma piuttosto una mancanza di tatto ed educazione nei confronti degli altri perpetrata dal personaggio incriminato; gli amanti della bestemmia potranno ritrovarsi nel canale #bestemmie, e nessuno avrebbe nulla da ridire. Ancora una volta vi invito a comunicarmi le vostre opinioni...

ANCORA SULLA CENSURA...

Esacerbanti Bovas e redazione di TGM, salve! Mi sento in dovere di scrivere questa lettera in seguito a ciò che è stato detto (scritto) nella posta di settembre da tale Anthares (al secolo, Fabio Repetto) riguardo alla censura nel mondo videoludico. Devo dire che la missiva in questione mi ha lasciato alquanto perplesso... Innanzitutto per il suo tono non tanto da monologo quanto da DIALOGO interiore (visto che il suo autore si faceva le domande e vi rispondeva da solo), e poi anche per il contenuto che mi è sembrato a dir poco offensivo. Per questo ci tenevo a dire la mia, non riguardo alla censura (tanto quella c'è sempre stata e sempre ci sarà), ma a un aspetto che reputo più importante: il rispetto. Questo mi sembra che sia mancato sia da una parte sia dall'altra (anche se - a parer mio - più da parte del lettore che del redattore); non vi nascondo che mi dà un certo fastidio leggere in un angolo, che solitamente riserva spazio a lettere esilaranti, frasi come "siamo al delirio totale", "ipocrita", ecc. Non che io, quando sono con amici di lunga data, non mi abbandoni a frasi anche peggiori (ma sempre con tono scherzoso) che non vi sto a riportare (sennò, giustamente, mi censurate eh eh), ma leggere sta roba sul TGM MAIL sinceramente mi fa sprofondare nella mestizia. Quello che suggerisco quindi è di placare gli animi e ricominciare a discutere con civiltà. Tutto qui. Si vede molto che non avevo un c%&%o da fare oggi pomeriggio?

Federico "Lord Quicksilver" da Rimini

Forse sono stato un po' troppo duro nella risposta a Fabio, e me ne scuso con i lettori... Vi invito comunque a rileggere attentamente la missiva: pur essendo una persona particolarmente pacata non sono davvero riuscito a trattenermi...

"BASTA!!!"

Professionale redazione di TGM, chi vi scrive è un uomo stufo di sporche menzogne (che frase degna del miglior poeta decadente). Mi chiamo Francesco e vi scrivo da Velletri (RM); vi chiederete il perché di un titolo così "esclamativo", presto detto: ho appena finito di vedere un servizio del TG2 che naturalmente sputtanava (si potrà dire? Il Word dice di no) INTERNET (nemmeno il mio dice di no, ma noi lo diciamo lo stesso... NdD): era stata chiamata in causa addirittura una psicologa che affermava che chi usa frequentemente la rete delle reti ed è un appassionato sicuramente si trova male nella vita di tutti i giorni, perché trova in INTERNET una scappatoia ai problemi che si affrontano quotidianamente nella società; pensate che il giornalista di turno affermava addirittura che questa dichiarazione era stata approvata da scienziati americani che studiavano questo fenomeno (della serie: "Non so cosa dire pér farmi credere"). Ebbene, la parola che intitola questa lettera è stata l'ultima che ho detto prima di scaraventarmi sull'interruttore della TV e spegnerla. Vi seguo dal numero 91, quello in cui c'era l'ottimo ma ormai vetusto RED ALERT in copertina e di lettere come questa ne ho lette tante, ma sono sempre rimasto nel silenzio più assoluto perché non avevo niente da aggiungere a quanto già detto dall'autore della lettera; ora comunque sono veramente stufo di questa intolleranza verso chi usa INTERNET o si diverte con qualsiasi videogioco in generale: bello, brutto, violento che sia. Ora, il TG2 aveva anche una parte di ragione, perché alcuni giovani davvero prendono INTERNET come una scappatoia dalla vita sociale, magari perché hanno problemi di socializzazione, ma non può essere che per questi casi eccezionali ci vadano di mezzo quelli che entrano nella rete soltanto per divertirsi o farsi una chiacchierata, e così il telegiornale ha la scusa per sputtanare INTERNET (il Word continua a darmi errore sul verbo "sputtanare", se non si può pubblicare per ragioni di censura o non è un verbo che fa parte del vocabolario italiano sostituitelo con "accusare"), il che è diventato ormai una specie di moda in ogni TG che si rispetti, e questo mi fa molto inquietare (volevo scrivere un'altra cosa...). Gradirei molto che qualcuno scriva a TGM e che mi menzioni dicendo che ho pienamente ragione, così sarei sicuro che non ho scritto cavolate solo per fare sprecare inchiostro alla stampante. Au revoir alla prossima! .

Francesco "ARMRAAM" Perciballi

PS: Nella lettera non menziono la mia età o altri dati personali, quindi per qualsiasi bella ragazza che si sia innamorata di me eccoli qui: ho 14 anni, occhi azzurri, moro di capigliatura, 1,77 m di altezza e so a memoria il manuale dell'approccio apparso su BOVABYTE (siete i più grandi, compro TGM solo per leggere la vostra rubrica) del numero speciale estivo.
PPS: Appena compro un modem decente sfido Mauro Bossetti a uno scontro aria-aria con me a un simulatore di volo a scelta tra A.T.F. , Jane's F-15 o F-22 DID (tanto perdi "BARONE", ah ah ah!).

La tivù, quell'aggeggio tanto amato dal mio eroe Homer Simpson, l'ho spenta definitivamente da qualche anno... Non vedo cosa ti impedisca di fare lo stesso... Mi sovviene, tanto per stare in argomento, che chi è disadattato, molto spesso, piuttosto che attaccarsi a Internet, potrebbe finire a compiere altri gesti ben più eclatanti, come lo spendere 30 milioni su una linea 144 (già successo) o frequentare le prostitute. Ma, in questo caso, non avendo l'opinione pubblica niente da temere, va tutto bene così. E non devo di certo spiegarvi il motivo di un così devoto accanimento...
(Quand'è che ribalteremo i termini del discorso e cominceremo a dire che i disadattati sono quelli che passano la giornata davanti alla TV, invece che davanti al computer? Che quelli che hanno bisogno di assistenza non siamo noi ma quelli che guardano le inchieste su Internet al Tg e si fanno convincere da sedicenti esperti? Qual è la differenza tra le due barricate che, ad arte, i mass media vogliono ergere? Secondo me, non esiste... NdSS)

EMULATORE DI RAGAZZA?

Sono un lettore di TGM; di recente ho attivato un accesso a Internet e sfogliando un numero della vostra rivista ho trovato un sito dedicato agli emulatori, www.davesclassic.it. Ho tentato di collegarmi a questo sito, ottenendo invece un inatteso risultato: invece di trovare i file ROM mi sono trovato in un sito pornografico! Gradirei chiarimenti, grazie.

Enea

Pensa che è capitato anche a me nel bel mezzo di una lezione di informatica: uno studente mi ha domandato di vedere immediatamente "quel sito di emulatori che a casa sua non si carica", dopodiché mi pare di aver digitato (non posso controllare in questo momento a causa di assenza di modem) http://www.davesclassic.com... Inutile descrivere le espressioni di mista ammirazione/sorpresa scaturita dalla faccia di molte persone non appena delle belle ragazze, discinte al punto giusto, sono apparse sullo schermo... Mi pare che l'indirizzo del sito di emulazione corrisponda invece al seguente indirizzo: http://www.davesclassics.com, ma come ho già detto, non me ne posso sincerare. Un caso o vera e propria cospirazione? (semplicemente, se non metti la 's' al posto giusto, finisci nel sito porno... NdP)

ANCORA DROGA

Ciao a tutti quanti, vorrei (sempre che i Bovas me lo permettano) aggiungere poche parole alla questione "Droga"! Nello speciale di Agosto ho letto una mail che conteneva illuminanti verità e diverse idiozie, e adesso spiegherò il perché. Io sono stato un drogato in passato, ho solo 20 anni e quando ne avevo 15 iniziai a fumare le canne e poi poco dopo a prendere (o calare come si usa dire) i cartoni e le pasticche; non sono mai arrivato a livelli superiori perché grazie a Dio ho smesso prima (basta poco per smettere: io da quando 3 anni fa decisi di smettere non ho più fumato una canna, preso nessun tipo di droghe e sono pure diventato astemio) e sempre grazie a Dio ho avuto la fortuna di non aver riportato danni cerebrali o fisici (almeno si spera). Di conseguenza si può presupporre che io sia abbastanza ferrato sull'argomento Droga e quindi voglio riprendere non tutta la lettera sopracitata ma solo i punti che vengono elencati all'interno di essa.
1-Dici che non esiste un solo caso di morte causato dall'uso di sostanze derivanti dalla canapa, ma ti sbagli di brutto; secondo te se un ragazzo che ha fumato si siede in auto e grazie ai suoi riflessi addormentati si sfracella con l'auto carica di persone contro un'altra macchina carica di persone, il risultato quale è? Te lo dico io, le canne in quel caso hanno ucciso 10 persone! E non pensare che il mio sia un esempio idiota: vai in un ospedale e domanda, rimarrai sconvolto dal sapere quanti sono morti così!
2-Io quando fumavo non ero violento, anzi, stavo simpatico anche a chi non poteva reggermi! Ma quando si prendono i cartoni (sono pezzettini di carta 5*5mm imbevuti di un liquido allucinogeno) i nervi si tendono allo spasmo e non è raro andare in disco e sentire qualcuno che ti chiede "hai una gomma?" con le mascelle serrate; in questo caso se qualcuno ti dice "ma vai a fan****!" è molto probabile che questo si ritrovi senza incisivi prima di capire cosa ha detto! Ovvio che non tutti si comportano così, io non l'ho mai fatto, ma ti assicuro che ho schivato diversi cazzotti!
3-Dici anche che spinelli e canne sono meno dannosi delle sigarette! Lasciamo perdere il fatto che una canna e uno spinello sono la stessa cosa, però ci tengo a illuminare tutti quelli che dicono questa cretinata su una cosa: una canna si fa aggiungendo il fumo a una sigaretta, come può fare meno male di una sigaretta soltanto?
4-Dagli spinelli si può tranquillamente passare all'Eroina! Devi capire che i pareri di medici e sociologi sono tutte balle, devi ascoltare chi ha vissuto o vive queste cose per avere un quadro lucido della cosa. Perché si inizia a fumare le canne? I motivi sono tantissimi e cercarne uno standard per tutti è da ipocriti, ma si può dire che se hai iniziato e lo continui a fare, sicuramente (all'80%) è perché ti piace. Quando però il farti la canna non ti diverte più, inizi a fartene due e poi tre e così via (sempre per la cronaca, io ero arrivato a fumare circa 100.000 di fumo a sera in un gruppo di 5 persone! E non eravamo gli unici!), finché non decidi che "la botta" non è abbastanza e allora prendi la pasticchina e poi con la scusa classica "smetto come e

quando voglio, io non ho problemi!" inizi a diventare un abitudinario e se nessuno ti ferma le strade sono due: o continui a prendere le pasticche e gli acidi o passi al livello superiore. Se la lettera verrà pubblicata, vi prego di pubblicare anche questa parte che è frutto di verità e che ammetto serve solo a impaurire chi ha intenzione di prendere pasticche o acidi. Molti di noi hanno almeno un amico che ha preso pasticche per periodi abbastanza lunghi; a chi di voi è successo di dover vedere quest'amico che un tempo era in gamba, intelligente, attivo, cerebrale essere ora un'ameba, un ragazzo con il cervello "fulminato" che non riesce più a creare discorsi e frasi coerenti, che ogni tanto negli sprazzi di lucidità ha il terrore negli occhi perché sa di essere quello che è diventato e che non è un processo reversibile? Di sicuro è successo a tanti, a me personalmente è successo con un amico e ora mi sento in imbarazzo anche a uscirci insieme, lo chiamo e lui reagisce a malapena. È terribile, anzi è peggio, è pauroso cosa può fare, e fa, la droga! Concludo con un mio pensiero: a me personalmente di cosa avete fatto, fate o farete non me ne frega niente, ma ricordatevi tutti che con le canne si torna anche indietro, ma se iniziate a prendere droghe più pesanti, beh allora, avete messo un piede nella fossa. Smettete subito o un giorno vi ritroverete con tutti voi stessi nella fossa!

Ignoto (per ovvi motivi!)

Aspettavamo questa tua testimonianza perché crediamo che, da sola, valga più di mille discorsi inerenti alla legittimazione delle sostanze stupefacenti. Come del resto già abbiamo sostenuto in passato, indipendentemente dalla libertà o meno di comprare il "fumo" dal tabaccaio, invece che dallo spacciatore, la droga fa male o, per lo meno, può fare seriamente male: quindi l'ideale è non assumerla, in ogni caso. Lasciamo quindi che le decisioni sulla liberalizzazione o sulla repressione tornino a palazzi a esse più consoni: limitiamoci, per ora, a cercare forme più sane di divertimento.

I DUE FRAME CHE FANNO LA DIFFERENZA

Cari e fulgidi Bovas, faccio fieramente parte di quella nutrita schiera di individui che, volendo qualche mese fa acquistare una 3Dfx, hanno deciso già che c'erano di attendere che ne uscisse la seconda versione, la mitica 3Dfx2, salvo poi scoprire che oltre a costare molto di più, per essere utilizzata è necessario a) avere un P2, per cui b) bisogna cambiare anche la scheda video, che ora va la AGP, c) ci vuole un "case" più grosso perché le schede madri di adesso hanno una forma diversa, d) il vecchio schermo a 14 pollici non è più in grado di sopportare le nuove altissime frequenze video e quindi va cambiato, almeno con un 15", meglio un 17", e poi e) c'è il rischio che i dischi rigidi non sopportino una frequenza di clock troppo alta, per cui è quasi sicuro che vadano cambiati anche quelli e infine f) posso amorevolmente buttare tutte le mie memorie (intendo quelle che ho nel computer) perché adesso hanno pure una forma diversa. Per farla breve: devo cacciare via tutto e comprarmi un computer nuovo. Fino ad oggi è stata possibile la politica dei piccoli passi (cambio un componente oggi, uno domani), ora invece non più. Allora ho preso la decisione che quasi tutti i miei conoscenti (anzi: tutti i miei conoscenti) hanno finito per prendere: 'fanbagno al PC, per giocare mi compro la PlayStation! Certo, non avrà molti giochi in alta risoluzione, ma posso attaccarla alla mega-tivù da 31 pollici in salotto: i 320x200 pixel di Gran Turismo rendono meglio di una SuperVGA su un 15", e mi posso scordare problemi di spazio su disco, conflitti tra schede, Windows 95, ecc. Ora, o prodigiosi Bovas, penserete che se tutti ragionassero come me, voi che sui giochi per PC ci campate finireste sotto un ponte, e anzi sono certo che avrete voglia di censurare questa mia lettera per il timore di perdere lettori, ma secondo me è il caso davvero di chiedersi se la larghissima diffusione che stanno avendo le console in questi ultimi mesi non sia dovuta in gran parte anche alle eccessive risorse che gli ultimi giochi prodotti, anche i più stupidi, richiedono. Possibile che gli sviluppatori, gli stessi che sono responsabili in massima parte di questa "corsa agli armamenti", non si rendano conto che per questo motivo il fenomeno di fuga dal PC sta incominciando a scoppiare? Sia chiaro, non metto in dubbio che i personal andranno sempre più a diffondersi, ma sono anche certo che, se le cose non cambieranno, molti finiranno per usare i PC solo per gli applicativi e per Internet. Non è un caso se i giochi di maggior successo degli ultimi mesi sono usciti tutti su console (PlayStation in primis), salvo poi essere convertiti (in maniera piuttosto patetica, invero) per i tanto blasonati PC con 3Dfx. Seguendo il mondo dei videogiochi ormai da vent'anni so bene quanto sia difficile fare una previsione, e quanto può bastare un singolo gioco "rivoluzionario" per invertire qualsiasi tendenza (e quindi non escludo che domani esca solo per 3Dfx2 un, chessò, simulatore di cubista così realistico e avvincente da spingere le moltitudini a spendere 3 milioni e più per comprarsi un P2 con tutti gli annessi e connessi), tuttavia vedo che sempre più "puristi" del computer come me, gente che ha combattuto strenuamente per dimostrare che i computer hanno un'anima e le console no, stanno cambiando parrocchia, affiancando al loro PC ormai un po' vecchietto una bella PlayStation, e questo è un fatto che credo debba farci riflettere. Con questo saluto tutti. Ciao!

Roberto Barabino
robybar@iol.it

Beh caro Roberto, che vuoi che ti dica... la tua soluzione rappresenta il cosiddetto "uovo di Colombo" per chi vuole affiancare la produttività dei PC (magari di un PC non poco potente come un Pentium, ormai già in fase di declino per i soliti ben noti motivi) alla possibilità "virtualmente infinita" di giocare a degli ottimi giochi anche a distanza di anni, tanto l'hardware di una console rimarrà sempre lo stesso, tuttavia... non mi trovi molto d'accordo sui presupposti: dici che è meglio

PER RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO
FOTOCOPIA O RITAGLIA IL COUPON E SPEDISCILO A

DYNAMIC ITALIA
Via Enrico Mattei, 88 - 40138 BOLOGNA - Servizio Arretrati: Tel. 051533504

Desidero ricevere gratuitamente e senza alcun impegno il catalogo Dynamic Italia e i successivi aggiornamenti al seguente indirizzo:

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Città _____ Prov. _____

C.A.P. ☐☐☐☐☐ Telefono _____

N.B. La richiesta del catalogo costituisce autorizzazione al trattamento dei dati personali per i fini consentiti dalla Legge 675/96 (Legge sulla Privacy) gm ott

acquistare una console perché la nuova 3Dfx 2 può essere utilizzata solo su un computer completamente nuovo, bene, allora cosa ti costa optare per una normalissima scheda basata sull'ormai vecchio (ma tutt'altro che obsoleto) Voodoo 1? Ti assicuro che la resa grafica del suddetto è già decisamente superiore a quella di una qualsiasi PlayStation, quindi per gli amanti dei benchmark ci dovrebbero già essere tutte le soddisfazioni possibili. Piuttosto, sarebbe interessante chiedersi se il software per PC, sviluppato con tanta attenzione a implementare il bilinear filtering e il mip-map nelle texture, venga curato nell'aspetto "giocabilità" come le relative versioni per console, e qualora la risposta fosse negativa, domandarsene il perché... ah, quanto amo seminar zizzania!!!

AAAA INTELLIGENZA ARTIFICIALE CERCASI

Cara redazione di TGM vogliamo parlare un po' di intelligenza artificiale? Vorrei raccontarvi ed esporvi quello che mi è capitato qualche giorno fa acquistando uno degli ultimi titoli sella SSI. Il mio recente acquisto porta il nome di Panzer Commander: per chi non lo conoscesse si tratta di un simulatore di mezzi corazzati della seconda guerra mondiale, un titolo in grado di riportarmi indietro nella memoria, non certo da veterano del conflitto, ma da adolescente appassionato di modellini di carri armati, e... bei tempi, comunque continuiamo con il nostro racconto e lanciamoci con il sopracitato gioco ne bel mezzo della battaglia. Sono le 7:00 del mattino, la situazione è disperata, al comando del mio plotone di Tigre I devo garantire la fuga dell'intera 2° divisione Panzer (o di quello che resta), dall'avanzata di quegli sporchi yankee che da sud stanno chiudendo l'accerchiamento, per tagliarci fuori definitivamente. 'A ore 10 uno Sherman, altro Sherman a ore 12', mi grida sovreccitato il cannoniere, che non è, come potrebbe sembrare dal nome, un drogato cronico, bensì un membro dell'equipaggio; in rapida successione neutralizziamo i nemici; e ora, è il momento di avanzare. Comando l'intero plotone, 'formazione a destra, il carro n°3 si avvia , ma... ma cosa fa, si pianta contro una casa "ma sei cretino e muoviti"; il n°2 parte deciso e... e si schianta conto i resti di un bunker, ruota, si attorciglia si appropinqua, develloppa (? NdP) si ingroppa (? NdP) su sto cavolo di bunker: quanto al carro n°4... beh, fortunatamente per le mie coronarie il plotone è composto solo da 3 mezzi, sennò quest'ultimo si sarebbe sicuramente inchiodato contro il classico osso di formica. Decido allora di lanciarmi ugualmente nel cuore della battaglia, solo, contro un intero battaglione nemico, 'M36 ore 4, M10 ore 5, Y10 dietro l'angolo in sosta vietata', mi grida furibondo in solito tossicodipendente mancato; dispensiamo allora cannonate a destra e a manca, lottiamo con il coltello tra i denti, dentro al carro il fumo è cosi intenso da non poter distinguere più la leva di sparo del cannone dalla catenella dello sciacquone del water, è la fine, si soccombe sotto il fuoco incrociato di 4 carri armati. È triste, sì, è triste essere abbandonato dai proprio compagni di plotone proprio nel bel mezzo di una battaglia, troppo presi nel tentativo di accoppiarsi e riprodursi con i vari elementi presenti sul campo di battaglia. Naturalmente dopo l'accaduto non mi sono scoraggiato: mi sono detto, forse meglio mantenere una formazione in colonna, così i miei compagni mi verranno dietro senza problemi, come i pulcini seguono la chioccia. Macché, dopo avermi seguito per qualche metro, improvvisamente come mossi da una "intelligenza artificiale", o forse istinto sessuale, variano dalla traiettoria da me disegnata andandosi ad appiccicare contro qualunque cosa, basta che sia insormontabile. Purtroppo i difetti del titolo non sono finiti e dopo aver notato l'ennesimo strafalcione storico su uno dei modelli 3D dei tank , mi sono deciso a scrivervi; ma dove cavolo la SSI avrà mai visto un Tigre I con la cupola del capo-carro a destra della torretta? Come mostra anche l'animazione iniziale del gioco, la cupola è a sinistra; e il cannone semovente STG III realizzato su scafo Pz. IV? Se si tratta di STG III bisogna che sia realizzato su scafo Pz. III, poi lo stesso Pz. IV H mancante degli indispensabili
scudi laterali, la serie dei Pantera dalla versione D alla G tutti uguali tra di loro, ecc... Tutto questo senza poi parlare della tremende texture che ricoprono i carri armati, chiamate a riprodurre portelli, portellini, griglie ecc. assolutamente indecenti e nella maggio parte dei casi, realizzate di pura fantasia; sui Pz. III non si sono nemmeno presi la briga di specchiare le texture dei lati della torretta: dal lato destro abbiamo dietro il portello e davanti la croce di riconoscimento, su quello sinistro dietro la croce e davanti il portello. Tutto questo solo sui tank Tedeschi figuriamoci se mi dovessi mettere a guardare quelli Russi, Americani, Inglesi o ancora peggio verificare le caratteristiche tecniche assegnate ai vari mezzi (potenza di fuoco, resistenza corazzature, mobilità, ecc. .); e non mi venite a dire " ma chi ci farà mai caso a queste cose se non a uno patito come te". Questa non è assolutamente una giustificazione, perché il target del prodotto è talmente specifico che verrà sicuramente acquistato da personaggi come il sottoscritto, che in quanto tale non riescono assolutamente a digerire tanta ignoranza sul argomento. A questo punto un richiamo ai signori della SSI che hanno curato il lato storico del titolo è d'obbligo: "scusatemi ma dove cavolo avete reperito la documentazione storica, nelle patatine?". Dispiace non poco rendersi conto della approssimazione che pervade le realizzazioni di videogiochi di questo genere e ho proprio paura che non sia un caso isolato; voglio comunque rinnovare la mia fiducia alla SSI che in passato ci ha regalato delle autentiche perle per accuratezza storica e giocabilità: probabilmente si è tratto di un scivolone, nella speranza che possa conoscere realizzazioni migliori. Ora vi saluto e ringrazio tutti, redazione e se possibile anche i lettori di TGM, rimandando tutto magari al prossimo dolore di stomaco provocato da un altro videogioco un po' discolo.

Beppe 69

Certo che voi lettori siete cambiati parecchio negli ultimi anni! Non fateci caso, è solo una constatazione che non ha alcuna intenzione polemica, semplicemente mi piaceva notare l'attenzione che riponete nei dettagli – piccoli e grandi – di una simulazione: una volta si osservava questo tipo di giochi con uno sguardo molto meno critico e più "buonista" verso certe pecche che "sì, in fondo è solo un videogioco, mica possono replicare fedelmente la realtà...". Invece oggi si tende a chiedere ai nostri cervelli elettronici una riproduzione più che fedele, una vera e propria emulazione della realtà; si vuole, insomma, poter vivere una situazione reale nella sua interezza, o per lo meno fino al tetto massimo di "simulabilità" attraverso un computer. Più che girare alla SSI le tue osservazioni non possiamo fare, però un suggerimento vogliamo darlo a tutti, soprattutto agli esperti: ultimamente le software house hanno intrapreso una politica di beta-testing pubblico decisamente diversa che in passato, permettendo a tutti i volontari di provare un gioco in anteprima per segnalare eventuali difetti "sfuggiti" ai programmatori: gli unici requisiti hardware per tutto questo, manco a dirlo, sono i soliti tre. Un modem, Internet, e tanto tempo a disposizione. Buona fortuna a tutti!

UN PO' DI NETIQUETTE, ACCIDERBOLINA!

Salve a tutti, vi mando quest'e-mail per esporvi un problema che, a dire la verità, ha poco in comune con i temi trattati normalmente nella posta. Dovete sapere che io sono un frequentatore di NG (=newsgroup, il corrispondente elettronico delle tradizionali "bacheche" NdP), e più precisamente di it.comp.giochi.pbem e it.comp.giochi.MUD. Ora, il problema è fondamentalmente questo: se "lurkate" (=andate a zonzo NdP) per un po' di tempo in uno di questi canali, noterete che la quantità di messaggi OT (=off topic, fuori tema NdP) è impressionante. La maggior parte di questi messaggi è, solitamente, di persone che cercano giochi (per PC, non PBEM) (PBEM=play by e-mail, sistema di gioco basato sullo scambio di messaggi tramite posta elettronica NdP), soluzioni, e che vendono componenti hardware. La situazione è diventata, purtroppo per noi, insostenibile e, per questo motivo, ci siamo dati da fare nell'informare chi spediva messaggi OT dell'errore commesso. Le risposte a questi messaggi non sono state molto incoraggianti: il 70% delle persone ti ignorano, e continuano a spedire testi OT. Il 25% chiede cosa sia un "mex OT" (...) e il 5% si offende (!) perché non abbiamo risposto alle loro domande... (ci credo, se vi esprimete sempre in questo pseudolinguaggio per soli eletti!!! NdP) So che molto probabilmente vi starete chiedendo cosa voglio io da voi: semplice, dato che il 95% delle persone che frequentano i NG e sono interessate ai giochi per PC leggono TGM, noi dei 2 NG gradiremmo che voi informaste il popolo "Internettaro" che per richieste di giochi (e qui si va al discorso pirateria, che è meglio non affrontare), soluzioni, et similia, i messaggi vanno spediti su it.comp.giochi (e basta!) (e neanche su it.hobby.giochi, che poveracci sono combinati peggio di noi) (e perché sono combinati peggio di voi? Ok, lo dico io: perché è un newsgroup dedicato più che altro al gioco in generale e ai giochi da tavolo NdP). Chissà che, dove non siamo riusciti noi, riusciate voi. Saluti,

Filippo Abbruzzo.
(Gwain Knep nei NG)

Caro Filippo, permettimi una piccola tiratina d'orecchie: non puoi scrivere una lettera a TGM chiedendoci d'insegnare l'educazione ai frequentatori più inesperti di un newsgroup, se poi tu stesso scrivi un testo fruibile solo da "pochi eletti". Anch'io sono un abituale frequentatore di newsgroup (ah, quante litigate su it.comp.giochi! NdP) e, se devo dire la mia, non riesco proprio a soffrire il gergo ivi utilizzato. Nei miei messaggi non vedrai mai la sigla "IMHO" perché in ITALIANO (che poi è la lingua che tutti parliamo) non vuol proprio dir niente; semmai, leggerai un più normale "secondo me" (visto che il significato è lo stesso, e stilisticamente parlando sta pure meglio). Idem non mi piace "sei OT", preferisco di gran lunga "sei fuori tema", così anche i non-iniziati possono capire: traducendo in Italiano quanto hai scritto, quindi, tu vorresti che su it.comp.giochi.pbem e .MUD non si spedissero messaggi fuori tema, giusto? Bene, cari lettori, adesso siete avvisati: niente messaggi fuori tema su quei newsgroup, stanno male e non sono nemmeno indice di buona educazione, visto che quando ci si connette a usenet (la "sottorete" a cui appartengono i n.g.) la prima volta si deve sempre 1) individuare tra le migliaia disponibili quale sia il newsgroup più adatto al messaggio che intendiamo spedire, 2) sottoscrivere il suddetto newsgroup e scaricare almeno un migliaio di messaggi, leggendo per lo meno le intestazioni in modo da capire se, effettivamente, si tratta del newsgroup giusto, infine, 3) osservare bene i messaggi inviati negli ultimi giorni, visto che spesso la nostra domanda è già stata posta da qualcun altro, e ha già avuto risposta. Fatto ciò, potrete finalmente partecipare coi vostri messaggi alle discussioni in corso. Ah, ultima regoletta poi zio Paolo vi manda a nanna: non spedite lo stesso messaggio a più newsgroup contemporaneamente (il cosiddetto "cross-post"), perché agli utenti di usenet dà giustamente molto, molto fastidio e, se potete, inviate messaggi in testo normale (ascii), e non certi papiri in HTML che poi pochi riescono a leggere correttamente: il mondo è bello perché è vario, e soprattutto perché non tutti usano Netscape Collabra.

SALUUUTO!

E anche questo mese la posta è finita: un ringraziamento particolare a Max per tutta la sua incredibile pazienza (caspita! Gliela stiamo consegnando con giorni di ritardo, e non ci ha nemmeno scorticati, siamo quasi commossi!)(a scorticarvi ci penserò io la prossima volta che vi vedo, visto che mi avete consegnato la posta tecnica in ritardo, facendo saltare la rubrica... NdSS), e un saluto a Taty, Michele, Genoveffa e tutto lo staff di Radio Palmira. Ci rileggiamo il mese prossimo (a-yè!)

Noi Bovas

DELPI

Chi può battere una leggenda?

...TU!

GRAND PRIX LEGENDS

Chiudi gli occhi e immagina di rivedere i leggendari piloti della stagione 1967 (Clark, Hill, Beltoise...), e poi ancora le scuderie, gli affascinanti circuiti dell'epoca (Monza, Spa, Zandvoort, Monaco), i tifosi...
Ora apri gli occhi e scoprirai di poter rivivere tutto questo in Grand Prix Legends, il primo simulatore di guida storico con quella mitica stagione riprodotta alla perfezione: dossi, curve spettacolari, buche, collisioni dalle quali solo chi ha un buon angelo custode può uscire vivo... Grand Prix Legends è pura adrenalina, ma è anche il primo con una "cabina di pilotaggio virtuale", simile a quelle dei più moderni simulatori di volo...
Non fartelo mancare!

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: MS-DOS o Windows 95, Lettore CD-ROM 2X, Pentium 133 con 16 Mb RAM, SVGA 640x480x256 colori Local Bus Video consigliata, Soundblaster & 100% scheda 100% compatibile Win, Joystick o mouse, Scheda acceleratrice 3Dfx.

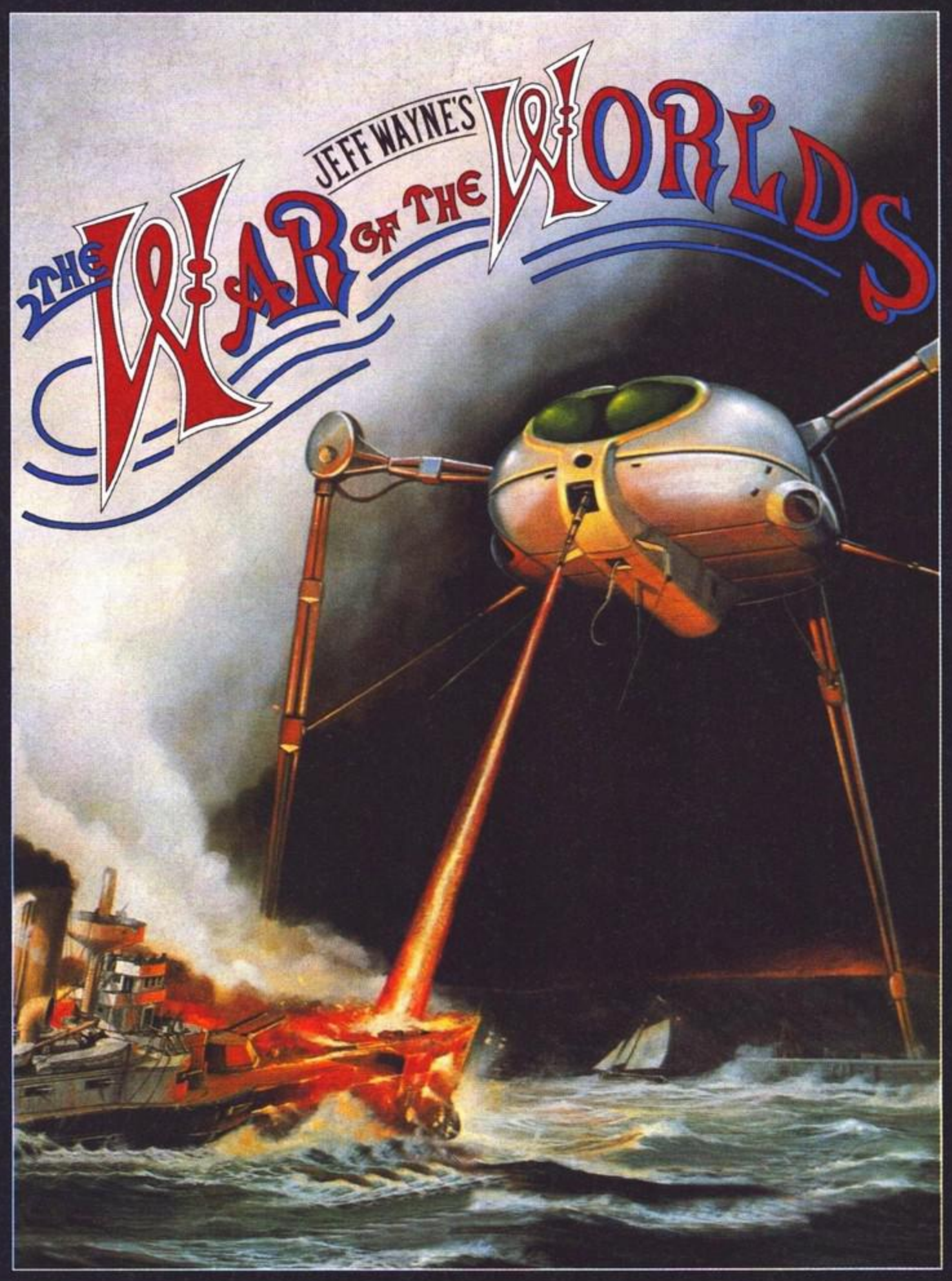
PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

Appuntamento con **Leader** al **Padiglione 25** dello

Qualità Interattiva.



REQUISITI DI SISTEMA

- WINDOWS® 95
- PENTIUM 133Mhz
- 16 MB RAM
- CD ROM

Rage Software plc

PC CD-ROM
WINDOWS 95 & DOS 6.0

Tutti i diritti sono riservati e tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari.

SONO ARRIVATI, E PURTOPPO NON SONO AMICI
LA GUERRA DEI MONDI STA PER COMINCIARE, SOLO SUL TUO PC

Direttamente dal romanzo di H.G. Wells, dai cui è stato tratto l'omonimo film, un gioco strategico dell'ultima generazione, che mantiene tutto il feeling della storia originale. Nessuno credeva che dall'immensità dello spazio ci stessero osservando, ma erano lì. Pochi credevano che ci fosse vita sugli altri pianeti, ma loro c'erano. Menti superiori osservavano fameliche il nostro piccolo pianeta. La data è il 12 Agosto, 1898. I marziani invadono la terra, attaccando le principali forze armate della terra..la lotta è dura, difficile. Serve il tuo aiuto, e serve ORA!

- Nessuna missione pre-selezionata. Il giocatore avrà totale libertà d'azione e la storia sarà determinata dalle tue scelte!
- Un'avventura non-lineare che mantiene integralmente l'atmosfera della storia di H.G. Wells.
- Oggetti texture-mapped animati ed in 3D, che possomo essere modificati in combattimento.
- Sapiente uso della grafica, per creare effetti di luce, fuoco, nebbia e fumo realistici al massimo.
- Possibilità di giocare in 2 contemporaneamente via rete.
- Oltre 50 minuti di nuova musica tratta dall'ultimo, acclamatissimo album di Jeff Wayne. La musica sarà accessibile da un particolare menù che vi permetterà di scegliere l'accompagnamento adeguato ad ogni azione di gioco.

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

POWERED BY matrox

3D incisivo, esagerato, affilato, fulminante? Mystique G200.

Mystique G200
Accelerazione mozzafiato per il divertimento 2D/3D*

Modulo di memoria 8MB SDRAM*

Rainbow Runner G-Series
Espansione per montaggio video e sintonizzazione TV*

Con Matrox Mystique G200 hai tutto, di più:

- ☐ Forsaken™ ad oltre 100 immagini al secondo
- ☐ Jedi Knight™ fino a 1280 x 1024
- ☐ i più vividi colori per Quake II™
- ☐ iper-realtà con il filtro trilineare
- ☐ super-potenza con 16 MB di memoria
- ☐ la più brillante accelerazione 2D del mondo
- ☐ fantastiche prestazioni AGP 2X
- ☐ l'innovativo 128-bit DualBus
- ☐ video DVD e PC su TV
- ☐ ...e senza bisogno di un costoso add-on 3D!

Matrox Mystique G200, la scheda video-grafica per chi vuole emozioni estreme. Tutte: 3D, 2D e video. Matrox Mystique G200 per chi sa che il gioco è una sfida continua. Scegli di vincere. Scegli Matrox.

➤ www.matrox.com/mga/italia

smau '98 Pad. 11 - E18

Agenzia Italiana di Matrox Graphics Inc. 3G electronics s.r.l.- Via Boncompagni, 3/b 20139 Milano Tel. (02) 5253095 Fax (02) 5253045 email: 3gelectronics@treg.it
*Nel Web italiano prezzi suggeriti di vendita IVA inclusa.
Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari.

matrox

Saranno in molti a perdere la testa per questo gioco!

DELPI

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Win '95, Pentium 133, 16 Mb RAM, 100 Mb liberi su HD, Lettore CD-ROM 4X, Scheda grafica 2 Mb SVGA, Scheda sonora 100% Sound Blaster, richiesto Direct X 6.0.

H★E★D★Z

Immagina di essere un alieno molto intelligente e lanciati nella collezione più divertente e originale che abbia mai avuto luogo da queste parti della galassia! Annoiato a morte dalla tua società, infatti, non ti rimane altro che viaggiare nel tempo alla ricerca di nuovi stimoli e oggetti che facciano tendenza. Per esempio le teste. E se quelle dei 26 mondi che puoi visitare sono tutte diverse e intriganti, sulla Terra troverai quelle degli umani particolarmente simpatiche e cercherai, quindi, di portarne a casa il più possibile. Come ricordo o come trofeo da appendere al muro.
C'è poi una nuova tecnica che ti permette di trasformarle in deliziosi copricapi da collezionare e da indossare con orgoglio quando vai a spasso... Wow!

Appuntamento con **Leader** al **Padiglione 25** dello